BU AY 2 CD'Lİ

7/99

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

LEVEL

www.level .com.tr • Temmuz 99 • ISSN 1301-2134 • 1.600.000 TL (KDV Dahil)

AYIN KONUSU
1999 ve Ötesi

Yeni oyun sezonu açıldı. Peki hangisi ne zaman geliyor? 100'den fazla yeni oyunun akıbetini merak edenlere...

Tam Sürüm

Fallout

A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME

1997'nin en iyi Role Playing oyunu

Silver

Star Wars

Episode 1 Oyunları

The Phantom Menace
Pod Racer
The Gungan Frontier

İlk Bakış

Prince of Persia 3D

Roller Coaster Tycoon - Tales of the Sword Coast - Fleet Command - Wild Metal Country - Machines
Akuji the Heartless - Legend of Gaia

LEVEL
ISSN: 1301-2134

Genel Yayın Yönetmeni Gökhun Sungurtekin

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol

Yazı İşleri M. Berker Güngör, Cem Şancı, Emin Barış, Ozan Simitçiler, Ozan Ali Dönmez, Ekim Erkurt, Kağan Ünaldı, Kadir Tuztaş, Sinan Almaç, Batu Hergünsel,Gökhan Habiboğlu

Yazı İşleri Sekreterya Yeliz Aygül

Grafik Tasarım Didem İncesağır

Yazı İşleri Tel: (212) 297-1724
Yazı İşleri Faks: (212) 238-7326
Yazı İşleri e-mail adresi: chipyaz@chip.com.tr

Pazarlama Müdürü Beste Özerdem

Pazarlama Bölümü Özlem Cenker, Ayten Çar

Halkla İlişkiler Müdürü Güler Okumuş

Reklam Koordinatörü Gönül Morgül

Reklam Müdürü Şebnem Karabıyık

Reklam Servisi Sevil Sarıtaş, Yeliz Koyun

Reklam Trafikeri Aynur Kına

Reklam Servisi Faks: (212) 297-1733

Abone Servisi Nur Geçili, Serap Ezgin, Ebru Epik

Dağıtım Servisi Nebi Danacı

Dağıtım Asistanı Mehmet Çil

Abone Servisi Faks: (212) 238-7343
Abone E-Mail: abone@chip.com.tr

Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Genel Müdür Hermann W. Paul

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi Gökhun Sungurtekin

Renk Ayrımı - Film Çıkış Grafiks Ltd. Şti. Tel: (212) 212-2323

Baskı Grafiks Ltd. Şti. Tel: (212) 212-2323

Dağıtım BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık Piyalepaşa Bulvarı Zincirlikuyu Cad. 231/3 80380 Kasımpaşa İSTANBUL Tel: (212) 297-1724 Pbx Faks: (212) 297-1733

VOGEL ANKARA Dilek Özgen

VOGEL Ankara Müşteri Temsilcisi Serra Yurtman, Batur Odar

Ankara Büro 4. Cad. 73. Sok. 8/1 06450 Oveçler ANKARA
Tel: (312) 480-5939 Faks: (312) 480-5958
E-Mail: vogelank@chip.com.tr


VOGEL
Yayıncılık Ltd. Şti

Cehennem Sıcağı

Hepinize 32 derecede pişmekte olan Level dergisinden selamlar. Yaz sıcaklarının bastırmasıyla birlikte dergiye kapanmak da iyice çekilmez oldu. Zaten hepimizin birden bir yerlere kaçması yakındır, bu ay dergiye ve bize iyi bakın, gelecek ay göremeyebilirsiniz. Hepimiz birden tatile çıkacağımızdan bizi aramayın, sormayın. Biz gittik. Heyoo.

Siz sıkılmadıkça kopya oyunlarla uğraşmaya devam edeceğiz. Birçoğunuz kopya oyunlara karşı olan mücadelemize destek veriyor, ama bir o kadarı da kopya oyunları savunuyor. Bir kere şunu bilmelisiniz ki, Türkiye kopya oyun piyasasının son derece yaygın olduğu bir ülke. Bu yüzden, ülkemize orijinali gelmeyen oyunların tabii ki kopyalarını alacaksınız. Ama Box orijinaller de gelmiyor değil. İşte bu orijinal oyunları mutlaka kutulu alın. Ayrıca, şu son zamanlarda ülkemize gelen kopya oyunların yüzde 50'sinden fazlası eksik, kırılmamış veya virüslü olmaya başladı. Sanıyorum çekik gözlü hırsız kopyacılar "Türkiye denilen ülkedeki insanlara çöp olsa satabiliriz, çünkü onlar salak" şeklinde düşünmeye başladılar. Mesela Need For Speed-Road Challenge yaz sonunda çıkacak demiştik, ama kopyası geçen ay ülkemize geldi. Haklı olarak birçoğunuz bize "Neden sonbaharda dediğiniz oyun iki ay önce geldi" diye sordu. Cevabı ise şu: Ben bu yazıyı yazdığım sırada (22 Haziran) Need for Speed-Road Challenge (High Stakes) daha üretilmeye yeni başlanmıştı. Peki şimdi bu ne demek? Çekik gözlü dostlarımız, henüz tamamlanmamış, eksik ve hatalı bir oyunu daha sizlere (bizlere) kakalamayı başardılar, biz de yuttuk. Aferin.

Kopya oyun piyasasının sizin gördüğünüz kısmı buzdağının görünen kısmı bile değil. Sadece sislerin ardındaki silueti. Bu piyasada dönen fırıldaklar hakkında Ağustos sayısında ilginç bir yazımız olacak. Sanıyorum bize karşı olanlar, o yazıyı okuduktan sonra yıllardır nasıl bir suç şebekesine istemeden destek olduğunuzu dehşet içinde öğreneceksiniz.

Bu ay giriş yazısını daha fazla uzatmayacağım. Zaten "Dergide bu ay bu var, şu var" diye yazmak da istemem açıkçası, kendiniz göreceksiniz birazdan. Benim şu an tek istediğim, elimde buzlu bir içecek (her ne olursa) bir havuz başında güneşleniyor olmak.

Gelecek aya kadar erimemeye çalışın, hoşçakalın.

Sinan Akkol

Prince of Persia 3D

On yıl öncesinin unutulmaz oyunu Prince of Persia da, üç boyutlu dünyanın çekiciliğine dayanamayarak bilgisayar ekranlarına geri dönmeye karar verdi.

Yaklaşık 10 yıl kadar önce, insanların PC'leri soğuk ve düşman makinalar olarak gördüğü, Commodore64'ün altın çağlarını yaşadığı bir dönemde Prince of Persia isimli bir bilgisayar oyunu düştü oyun dünyasına... Çöp adamların ellerinde ince demir çubuklarla savaşıp durdukları ve oyun severlerin de büyük bir zevkle oynamaya devam ettikleri dövüş ve macera oyunları ile alay edercesine gerçekçi animasyonlara ve güzel grafiklere sahip olan bir oyundu bu ve kısa sürede, tüm bilgisayarlara bir virüs gibi yayıldı. Şirket yöneticileri, çalışanları bu oyunla oynayarak vakit kaybetmesinler diye belki de ilk defa bir oyuna karşı önlem almaya başladılar. Aslında çok basit bir konuya sahipti oyun. 9. Yüzyıl Ortadoğu'sunda, kaçırılan güzel prensesini kötü adamların elinden kurtarmaya çalışan bir prensi konu alıyordu. Oyuncu, klavyenin başına geçip ok tuşları ile, iki boyutlu bölümlerde, şalvarlı bir yakışıklıyı sağa sola koşturtuyor, tümseklerden atlatıyor, düz duvarlara tırmandırıyor, yoluna çıkan zavallı nöbetçileri doğratıyor ve bir türlü bilgisayarın başından kalkamıyordu. Bu kadar bilindik bir konuda ve bu kadar basit olan, Prince of Persia isimli bu oyunda, kitleleri ekran karşısına çivileyen şey neydi peki?

O Zamanki Oyuncular Biraz Kıt Olabilir Mi Peki?

Hayır, o zamanki oyuncular kıt değillerdi, aksine, yeni ve güzel olan bir şeye ihtiyaçları vardı ve Prince of Persia'nın yaratıcısı Jordan Mechner insanların neye ihtiyacı olduğunu keşfetmişti. Artık oyuncular, bilgisayarın soğuk, köşeli grafiklerindeki, ruhsuz, heyecansız savaşları görmek istemiyorlardı. Yapılan oyunlar daha gerçekçi olmalıydı. Koşan bir adam, adam gibi koşmalı, ölen bir adam, adam gibi ölmeliydi. Oyundaki karakterler etrafta paytak ördekler gibi yürümek yerine, gerçekten bilgisayarın içinde küçük insancıklar yaşıyormuş da monitörün ekranından oyuncu onların yaptıklarını izleyebiliyormuş gibi bir his uyandırmalıydı.

Jordan, Prince of Persia'nın programlamasına geçildiğinde ilk iş olarak bir video kamera bulup, kardeşine, paçaları kesilmiş, şalvara benzeyen bir "prens elbisesi" giydirmişti. Sonra zavallı kardeşini, duvarlara tırmandırmış, sokaklarda koşturmuş, yerlerde yuvarlamış, kapılardan pencerelerden atlatmış, deyim yerindeyse, bu günkü Motion Capture teknolojisinin minik bir uygulamasını yaptırmıştı. Yalnız, takvimler henüz 1985 yılını gösteriyordu. O sıralarda, bilgisayar teknolojistleri veya herhangi normal bir vatandaş için "motion capture" kelimeleri, bu gün size "jumper writer" kelimeleri neyi ifade ediyorsa onu ifade ediyordu.. (jumper writer, on sene sonra keşfedilecek, yazarların bungee jumping yaparken yazı yazmalarını ve böylece beyinlerde oluşan garip kan dolaşımı etkisi ile çok ilginç eserler ortaya çıkarmalarını sağlayacak bir teknoloji, henüz keşfedilmedi, yormayın kendinizi anlamak için..:)))

Akrobasi Prensi

Prince of Persia'yı deli gibi oynattıran şey işte bu, yapımcılarının geleceği görebilme sezileriydi. Jordan ve ekibi, Jordan'ın zavallı kardeşini hiç bir ücret ödemeden, bedavaya bütün gün koşturduktan sonra, filme aldıkları hareketleri tek tek Scan ederek bilgisayara geçirmişler ve daha sonra oyunun karakterinin animasyonlarını bu dataların üzerine yapıştırmışlardı. Sonuçta ortaya, o güne kadar görülmemiş kadar yumuşak animasyonlara sahip, hareketleri insana en çok benzeyen bir karakter çıkmıştı. Prince of Persia, namı diğer Akrobat Prens...

İlk Prince of Persia bilgisayar oyunlarla bir devrimdi. Oyun dünyasıyla birazcık ilgilenip de Prince of Persia yı duymayan kimsenin kalmamasına

neden olacak kadar da ünlü olan bu oyunun yapımcıları, aynı, diğer ünlü ama iki boyutlu oyunların yapımcıları gibi kısa sürede üç boyutlu yeni bir versiyon geliştirmeye karar verdiler.

Bu sonbaharda görücüye çıkması beklenen Prince of Persia 3D için pek çok sanatçı eş zamanlı olarak çalışıp, projenin mükemmele yaklaşması için çabalıyorlar. Grafikerler, animatörler, programcılar, sinemacılar ve hatta silah ve dövüş uzmanları...

Yaşım Küçük! Hatırlayamadım! Suç mu?!

Yaşı küçük olanların üzülmesine gerek yok. İlk oyunu görmemiş olanlar yeni 3 boyutlu versiyonda hiç bir şey kaçırmayacaklar çünkü oyun hem konu hem karakterler hem de diğer pek çok yönden ilkinin aynısı... Aynı kötü adamlar, aynı prensesi kaçırırlar. Aynı prens aynı prensesi kurtarmak için yine yollara düşer..

Tomb Raider ile patlayan 3 boyutlu aksiyon oyunları furyasına, eskiden 2 boyutlulara yaptığı gibi, yeni bir standart getirme iddiasında olan oyun için ilk hazırlıklar, Level dizaynları ile başlamış. 9.yüzyılın egzotik doğu mekanlarından büyü kokan karanlık Avrupa şatolarına hatta balonlar yardımı ile havada süzülen dev gemilere, şehirlere kadar oyuncunun heyecanını diri tutacak pek çok mekan tasarlanmış. Ardından, bir aksiyon oyunun can damarı olan, tuzak dizaynı ve yerleştirilmesine sıra gelmiş. İlk oyunu oynayan eskilerin görünce hemen tanıyacağı, korkunç, kazıklı çukurlar, kafa kesen dev bıçaklar gibi eski tuzaklara ek olarak pek çok yenisi geliştirilmiş ve dikkatle oyuna yerleştirilmiş. Örneğin, boş bir meydanda tehlikede olmadığınızı sanarak, prensesi kurtardığınızda onunla birlikte yapabileceğiniz şeylerin kısa bir listesini çıkartmaya çalışırken avare avare yürüdüğünüzü varsayalım. Farkedemeyip aniden üzerine bastığınız bir taşın tetiklediği bir mancınık, oyunun son ekranını kısa yoldan görmenizi sağlayacaktır ama gördüğünüz ekran zafer ekranı değil ölüm ekranı olacaktır.



Orijinal Prince of Persia'nın yapımında bu küçük çocuğun büyük katkıları olmuş. Çünkü ilk prensin hareketleri onun hareketleri tek tek dijitize edilerek bilgisayara aktarılmış.

Karakterler yaratılırken ilk oyundaki özelliklerine sadık kalınmış ama bu defa işin içine çok detaylı bir görsellik girdiği için, grafikerler çizimlere başlamadan önce, 9. yüzyıl doğu medeniyetini ve sanatını anlatan pek çok tarih kitabını karıştırıp, takıların, giysilerin, silahların hatta traş şekillerinin birer örneğini çıkarmışlar.









Tabii aynı şey düşmanlarımız için de geçerli. Burada gördüğünüz ve kılıcınızla yapabileceğiniz onlarca saldırı hareketi, gerçek silah uzmanları tarafından hayata geçirilmiş.

Kim Bu Prens?

İlk oyundan adamımızı tanıyanlar bilirler, genç yakışıklı bir doğu savaşçısıdır Perslerin Prensi. Ancak oyun yeniden dizayn edilirken, prensin karakterine savaşçılıktan daha fazlasının eklenmesine karar verilmiş. Yani artık, yöneteceğimiz karakter sadece iyi bir silahşör değil aynı zamandan da bir akıl adamı. Komik gibi gelse de, oyunda deli gibi elinde her silah gördüğünüz adama saldırmak yerine, çatışmaya girmeden, arkadan dolanmanızı sağlayacak bir "arka kapı" aramak durumunda kalacaksınız.. Bu şekilde, hayatta kalmanın zaten zor olduğu Prince of Persia dünyasında, ekstra risk almaktan kaçmak gibi akıllıca bir hareket yapmış olacaksınız.

Oyuna, kabuslarımıza girecek kadar korkunç canavarlardan veya rüyalarımızı süsleyecek kadar güzel kadınlardan oluşmuş yaklaşık 25 karakter eklenmiş. En göze çarpanlardan biri de yarı insan yarı kaplan olan ve Wing Commander serilerinden fırlamışa benzeyen Ruggar isimli azman. Bu, korkunç olduğu kadar da karizmatik görünümlü karakterle, esas oğlanın kapışmasını seyretmek bir hayli heyecanlı olacak gibi... Eylül'ü bekliyoruz..

Ne Farkı Var Şimdi Diğerlerinden?!

Prince of Persia 3D, eskiden yaptığı gibi, oyun dünyasına, animasyon konusunda yeni bir standart getirmek konusunda bir hayli iddialı. Motion Capture teknolojisi yardımıyla elde edilen hareketler, biraz da geleneksel yöntemlerle rötüşlandıktan sonra, üzerlerinde epey uğraşılarak, şimdiye dek görülmemiş kadar yumuşak, hızlı ve gerçekçi animasyonlara dönüştürülüyorlar. Ayrıca, oyundaki dövüş sahneleri de, aksiyon oyunlarında çığır açacak türden yeniliklere gebe.

Lara Lara, Gıcık Oluyorum Sana...

Bir yakın dövüş ve silah uzmanı gözetiminde eğitilen sanatçılar tarafından canlandırılan dövüş animasyonları, Lara'yı komedi dizilerinde palyaço rolleri üstelenmeye mecbur bırakacak kadar ilginç ve heyecan uyandıran teknik özelliklere sahipler. Tomb Raider'ı gözünüzün önüne getirin... Karizmatik ve neredeyse ölümsüz Lara Hanımefendileri, ortalıkta dolaşan minik, bitli yarasalardan biri kendisini ısırdığında da, ayını parçalamak için bir köşede saklanan dev Asya kaplanı üzerine atlayıp bacağından bir but kopardığında da aynı çığlığı atıyordu... "iihh!"... Üstelik bununla kalmıyor iki durumda da aynı tepki hareketini veriyordu. Yani ya bir adım geri gidiyor ya da hafifçe sarsılıyordu. Dikkat edin, sanki koca bir kaplandan pençe yememiş de, kızlar yatakhanesindeki yastık savaşında darbe almış gibidir Lara Hanımefendizadeleri... Elbette, eski dostumuz



Kılıç dövüşü modellemesi, başka oyunlardakilere nazaran oldukça gerçekçi tasarlanmış. Ölümcül bölgelere indireceğiniz tek darbe, düşmanın işini bitirebilir. Tabii aynı şey sizin için de geçerli.









Prince of Persia 3D'de hayalinizdeki sultanla veya kabuslarınızdaki düşmanla karşılaşmanız her zaman mümkün. Unutmayın, bu 1001 gece masalları.





Yeni Prince'de, eski İran mimarisini yansıtan saraylardan havada asılı bahçeler arasındaki şehirlere kadar değişen 15'ten fazla bölüm var.









prens bu saçmalığın farkına da varmış ve artık oyuncuya, aldığı veya verdiği hasarın görsel olarak etkisini de gösterecek bir animasyon tekniği geliştirmiş. Yani, artık, rakibin silahı kolunuzu sıyırdığında onun gözlerinin içine bakıp sadece pis pis sırıtırken, kalın, soğuk çelik böbreklerinizi deşip sırtınızdan çıktığında, çok gerçekçi bir şekilde sendeleyip, düşecek, yuvarlanacak, hala ölmemişseniz, doğru düzgün hareket edemediğinizi farkedip, boynunuza doğru gelen kılıcın vınlamasını duyup, önce havayı sonra sizin boynunuzu yarışını seyredeceksiniz...

Anladık! Lara'ya Toz Yutturacak! Peki Başka?

Her hareket için tek tek video çekimi yapılıp, Motion Capture tekniği uygulandıktan ve animasyonlarda gerekli ayarlamalar yapıldıktan sonra elde edilen ham veriler, oyunun arkasındaki esas oğlanlar, yani 3D programcıları tarafından, düzgün biçimde birleştirilip, kutunun kapağı kapatılacak. 3D programcılarının da bu proje için, kullanıcıya kolaylık sağlayan yeni kamera açıları, oyunun hızını artıracak mühendislik teknikleri kullandıkları düşünülürse, Prince of Persia tekrar bilgisayar ekranlarına düştüğünde çok sayıda kullanıcın hayranlığını kazanacak gibi görünüyor. Çalışmak için ise ortalama bir 3D kart ve minimum Pentium 233 işlemci gerekti-recek.









Oyunun ilk görüntülerinden anlaşıldığı kadarıyla, hasar sitemi "tek seferde ölüm" diye nitelendirdiğim, gerçekçi hasar sistemini baz almış. Lara veya türevlerinde olduğu gibi onlarca ölümcül darbe almasına rağmen karakterlerin hala ayakta durup, inatla savaşması mümkün olmayacak. Hatta kısaca söylemek gerekirse, doğru yere isabet eden güçlü bir kılıç darbesiyle, bir karakterin tek vuruşla ölmesi veya ikiye ayrılması, ya da kafasının vücudundan ayrılması mümkün. Bu da gösteriyorki, Prince of Persia 3D piyasaya çıktığı anda, gençleri şiddetten koruma komiteleri çalışanları maaşlarını hak etmek için yeni bir işe kavuşmuş olacaklar.

Erkek Adamın Erkek Kahramanı Olur!

Perslerin Prensinin, 10 yıl sonra bilgisayar dünyasını tekrar vurup vuramayacığını bir kaç ay içinde hep birlikte göreceğiz. Umarım bu yapım da, önceden bahsedilen özellikleri sonradan fos çıkan şişirmecelerden biri olmaz ve oyuncuların zevkli saatler geçirmesi amacına hizmet eden başarılı bir oyun haline gelir.

Ve, 10 yıldır onu tanıyan bir dostu olarak prensin yerinde olsaydım yapacağım iki şeyi söylemek istiyorum..

1-On yıl içinde üçüncü kez kaçırılan şu prensesi artık ya doğru düzgün korumayı öğrenirdim, ya da sarayda bir kafese falan kilitlerdim, çünkü eminim bir daha aynı hikayeyi oynamak birilerini kesinlikle bayacaktır.

2-Bir beyefendi, bir asilzade gibi davranıp Lara gibi ipsiz sapsız bir kadınla herhangi bir tatsız, yakışıksız diyaloğa girmezdim... L

Prince of Persia aklınıza ilk gelen nedir? Tabii ki ölümcül tuzaklar. Eğer ölmenin değişik bir yolunu bulamıyorsanız üzülmeyin, oyunda 75 farklı tuzak olacak.

Özellikler:

- Yapımı için 2.5 yıldan uzun süredir çalışılıyor
- Prens için 400 kareden fazla animasyon
- 7 farklı mekanda en 15'den fazla bölüm
- Özel efektlere büyük önem gösterilmiş
- Bilgisayarınızın gücüne göre otomatik değişen grafik yapısı

BRODERBUND Beklenen Çıkış Tarihi: Eylül 1999 Türü: 3D Action Sistem: PC

oyun dünyasından Haberler

Bilgisayar oyunları dünyasından en son haberlerle yine karşınızdayız

Dino Crisis

Playstation'ın oyun piyasasında bu kadar iyi bir yere gelmesindeki belki de en büyük etken, Capcom'un korku oyunları Resident Evil ve Resident Evil 2'dir. Başarılı her seride olduğu gibi, RE'ın da devamı yapılıyor, ama onunla birlikte, RE'a çok benzeyen Dino Crisis isimli bir oyun daha geliyor.

Dino Crisis ilk bakışta Resident Evil'e çok benziyor. Hatta iki oyunu yanyana görünce hemen ayırmak im-



kansız. Ama Dino Crisis ile birlikte korku-macera türüne yeni bir heyecan ekleniyor: Dinazorlar. Açıkçası çok, ama çok korkutucular. Bizim gördüğümüz animasyonda bir Raptor, oyunun ana karakteri Regina'ya saldırıyordu, ürktüğümüzü saklamaya gerek görmüyorum. Yaratık kocaman, çok detaylı,



gerçekçi ve kesinlikle ölümcüldü. Tabii oyundaki en korkunç yaratık olduğu söylenemez, eski dostumuz T-Rex'de burada, yani kalbinizin durması için birçok sebep olacak. Yeni bir özellik olarak, dınazorların sert bir darbesi ile silah elinizden düşebiliyor, yeni bir silah seçene kadar hayatınızın gözlerinizin önünden geçtiğini söylemem gereksiz herhalde. Yaralı karakterler RE'da olduğu gibi topallayarak yürüyor, hatta





arkalarında kan izleri bile bırakıyorlar.

Grafiklere gelince, RE2'den bu yana bayağı yol alındığını söylemek lazım. Işıklandırma ve arka planlardaki detay şok edici. Karanlık, terkedilmiş bir depoda dolaşırken, her köşede üzerinize saldıracak bir tehlikenin yattığı hissine kapılıyorsunuz. Tabii, korku dolu anlarınızda iç çamaşırlarınızı sonuna kadar zorlamak için Dual Shock (titreşim) desteği de ihmal edilmemiş.



MechWarrior 3 Genişliyor

Mech fanatikleri bu yıl başlarını kaşımaya fırsat bulamayacaklar. Önümüzdeki ay inceleyeceğimiz ve şimdiye kadar gördüğümüz en kaliteli Mech simulasyonu olan Mech Warrior 3 için yeni görev paketleri hazırlanıyor. İlk olarak Kasım ayında Mech Commander Compilation adı altında oyuncuların hazırladığı en kaliteli görevlerden oluşan bir paket geliyor. Ve ardından Microprose tarafından hazırlanan resmi Mech Warrior 3 görev paketi gelecek. Bu yazıyı hazırlarken konu hakkında çok az bilgi vardı elimizde, ama taze haber, aklınızın bir köşesinde bulunsun istedik.



Resident Evil 3: Nemesis

Her ne kadar heyecan verici bir oyun olsa da, serinin eski oyunlarından çok da farklı değil. Bu seferki kahramanımız ilk Resident Evil'den tanıdığımız Jill Valentine. Jill kendini -evet, doğru bildiniz- Racoon City'de köşeye sıkışmış olarak buluyor. Sokaklarda cirit atan zombi ordularından kaçmak durumunda. Jill, eski oyunlarda olduğu gibi, hikayede önemli rol oynayan diğer karakterlerle de karşılaşıyor.

"Bozulmadıysa, tamir etme" sözünü düstur alan Capcom, oyuna ufak tefek yenilikler eklemekle yetinmiş. Grafikler RE2'den biraz daha keskin ve güzel görünüyor. Ama esas farklılıklar detaylarda. Resident Evil 3'te boyları, kiloları ve tavırları birbirinden farklı 10 çeşit zombi var. Saldırılardan kaçmak için kullanabileceğiniz yeni bir kaçınma hareketiniz var. Tabii yeni yaratıklar da (ki bunlardan birisi de oyunun ismindeki Nemesis) heyecanı taze tutacak. Söyleyin, kim shotgun ile bir zombinin kafasını uçurmanın zevkine karşı koyabilir ki? Dino Crisis ve Resident Evil 3 yaz sonuna doğru Playstation'a gelecek.









Gelin Artık!

Birçok oyunu beklemekten sabır taşına döndüğünüzü biliyoruz. Ama firmaların verdiği çıkış tarihlerine genellikle güven olmadığını bildiğimiz için, biz de kesinleşmedikçe bir tarih vermek istemiyoruz. Yine de ilginizi çekebilecek birkaç küçük oyunun kesin çıkış tarihleri belirlendi. Mesela, herkesin sevgilisi (kötü birbenzetme) Lara, serinin sonuncu oyunu Tomb Raider 4: Last Revelation ile 22 Kasım'da piyasada olacak. Tabii burada oyunun isminde "Last" kelimesinin geçmesi hepimizi heyecanlandırdı. Klasik ve alıştığımız TR tarzında olacak oyun hakkında çok da ümitli değiliz açıkçası, çünkü suyu ısınalı çok oldu.

İkinci bombamız ise Tiberian Sun ile ilgili. Evet, TS'ın kesin çıkış tarihini açıklıyoruz arkadaşlar: Ekim 99. Tamam o kadar da kesin olmadı belki, ama hiç olmamasından iyidir, değil mi? Bütün dünyada aynı günde piyasaya çıkacak olan Tiberian Sun, umarım bu sefer de gecikmez. Yoksa pılımı pırtımı toplayıp gidecem İngiltere'ye, Westwood'dakileri rehin alacam, kafalarına vura vura oyunu bitirmelerini sağlayacam.

Maalesef Duke Nukem: Forever ve Diablo 2 için kesin bir çıkış tarihi söz konusu değil. Aslında Diablo 2 için 27 Kasım'da çıkacağı söyleniyor, ama Blizzard'dan kesin bir çıkış tarihi henüz belirtilmedi. Eh ne yapalım artık, elimizden geldiğince sabırlı olacağız ama şunu da unutmayın ki: Fazla naz aşık usandırır (mesaj gider, hoş gider).





Settlers 3 ve Amazonlar

Uykudan önce iki doz alınması tavsiye edilen "bekleyelim, görelim" türünden strateji oyunu Settlers 3 için Quest for the Amazons ek görev diski geliyor. Tıkır mıkır işleyen bir köy kurmaya çalıştığınız, bütün üretim birimlerinin birbirine bağlı olduğu Settlers serisi, her zaman için ilgi görmüştür. Düz mantıktan yola çıkarsak, birçok yenilik getiren Quest for the Amazons'un da çok ilgi göreceğini söylemek yanlış olmaz. Yeniliklerin arasında, yeni ara videolar (Settlers 3'teki ara demoları bir Türk şirketinin yaptığını biliyor muydunuz?), 10 tek kişilik, 10 multiplayer harita, görev editörü, 39 yeni bina, Amazon'lara özel sekiz büyü var. Bütün bunlar bize bir ek görev paketinden daha fazlasını çağrıştırıyor.

Umarız şimdiden göründüğü kadar iyi bir oyun olur. Masaya birkaç tabak daha koyun, Amazon'lar evinize geliyor.





Et ve Dikenli Tel

Severim psikopat oyunları. Netekim Postal'ı da sevmiştim. Benim sevdiğim bir oyunu yapan firmanın gelişmesi, sevgimin boyutlarıyla doğru orantılıdır. Running With Scissors'dakiler şu romantik-psikopat ruhumu tatmin etmek için yine Postal tarzı bir oyun üzerinde çalışıyorlar. Ama örümcek hislerim bu oyunun daha önce gördüğüm hiçbirşeye benzemediğini söylüyor. Şimdi elimizde ne var bakalım: sapık bir polis var (kadınlara trafik cezası keserken, yani nasıl söylesem...), biricik dünyamızı yiyen bir yaratık var, polisimizin elinde birsürü zararlı alet edevat var. Peki elimizde ne yok? Nasıl söylesem ki, mesela polisin vücudunun alt kısmı yok. Şimdi nasıl oluyor demeyin, dünya diri diri yenirken uyuyakalan polisimiz (çüş), hafif bir sancıyla uyanır. Bir de ne görsün, amibe benzer bir yaratık tarafından bacaklarından başlanarak yenmektedir (oha). Tam hayati organlarına (!) sıra gelmişken "DUUUR" diye bağırmayı akıl eden polisimiz, amibin durduğunu görür. İkiyle ikiyi toplayıp sonucu beş olarak bulan polisimiz (kendisi hafif salak ta), artık vücudunun bir parçası olan amibi kontrol edebildiğini anlar. Tabii hayatı boyunca bu amibe bağlı kalmak sinirini yeteri kadar bozmuşken, bir de dev bir yaratığın içinde olduğunu anlayınca cinleri tepesine çıkar. Onları çıktıkları yerden indirebilmesi için önüne çıkan birbirinden iğrenç yaratıkları yokedip, olaya bir çözüm getirmesi gerekmektedir. Bunu nasıl başaracağını oyun gelince göreceğiz.





Flesh and Wire'ın (ha bu arada oyunumuzun adı bu) en ilgi çekici yanı, bir platform oyununda şu zamana kadar görmediğiniz ilginç fikirlere, yönetim şekline ve BOLCA KANA sahip olması (şu yazıyı yazarken olanlar nedeniyle psikopata bağlandım da, sonra anlatırım). Mesela, hangi oyunda bağırsaklarınızı kullanarak bir üstteki kata tırmanabilirsiniz? Veya düşmanınızı içinize alarak öldürdünüz (RTÜK amcalar, bakın valla kötü bişi demedim, resme bakarsanız anlarsınız zaten). Neyse, daha konuşmak için çok erken, henüz bu skeç çizimlerinden başka bir şeyler yok ortada ama 2000 yılının ortalarında psiko-sapık oyunlarımıza bir yenisi eklenecek. Hadin, makasınıza kuvvet arkadaşlar.

DirectX 8.0 ve EAX

Daha DirectX 7.0 bitmeden, 8.0'ın haberini veren Microsoft, Sound Blaster Live!'ın inanılmaz 3D ses teknolojisi EAX'ın DirectX 8.0 içinde standart olarak bulunacağını belirtti. Direct X gelişimiyle ilgilenen grubptan Kevin Bachus, EAX teknolojisinin oyunlara yeni bir boyut ve daha önce görülmemiş bir derinlik kattığını belirtti. EAX'ın DirectX ile standart hale gelmesinden en çok faydalanacak olanlar, tabii ki Sound Blaster Live sahipleri. Böylece direkt olarak EAX desteklemeyen oyunlarda da 3 boyutlu sesin keyfini yaşayabilecekler.

Londra'yı Biraz Daha Karıştırın



Grand Theft Auto: London 1969'a sahip olanlar çok şanslı çünkü 1 Temmuz'da çıkacak olan London 1961 ek görev pakedine bedavaya sahip olacaklar. Bu pakette yeni haritalar (birisi multiplayer oyunlar için), yeni arabalar ve yeni görevler olacak. Grand Theft Auto London 1969'a sahip olanlar,London 1961'i Internet üzerinden indirebilecekler.

Playstation için yeni bir fantazi

Squaresoft, Final Fantsy serisinin 9. Oyununu Playstation için hazırlıyor. Yeni oyunların çoğu Dreamcast ve Playstation 2 için hazırlanırken, Squaresoft'un PS'a yönelik çalışması, bu konsolun piyasadan kolay kolay silinmeyeceğinin kanıtı. 2000 yılının ilk aylarında piyasada olması beklenen Final Fantasy 9'un konusu hakkında herhangi bir bilgi verilmedi ama karmaşık bir senaryo ve yeni bir savaş/büyü sistemi üzerinde çalışıldığı üzerinde çalışıldığı belirtildi.

TOP TEN

Sizlerden gelen oylarla belirlenen Top Ten listesi ile karşınızdayız. Oy verirken şunu unutmayın: Elinizde on puan var ve bu puanları istediğiniz üç oyuna istediğiniz gibi dağıtabilirsiniz. Oylarınızı leveltop10@hotmail.com adresine gönderebilirsiniz

PC CD

1	Half Life	Değişmedi
2	Fifa 99	Değişmedi
3	Heroes of Might&Magic 3	Yeni
4	Baldur's Gate	Yeni
5	Starcraft Blood War	Düştü
6	Championship Manager 3	Yeni
7	Commandos: BTCOD	Düştü
8	Worms Armageddon	Düştü
9	NFS -Road Challenge	Yeni
10	Diablo	Değişmedi

PlayStation

NFS Road Challenge	Yükseldi
Tekken 3	Yükseldi
Metal Gear Solid	Yükseldi
Resident Evil 2	Düştü
Silent Hill	Yükseldi
Sega Frontier	Yeni
WCW Warzone	Yeni
Premier Manager 99	Yeni
Medievil	Yeni
Fifa 99	Düştü



Medievil

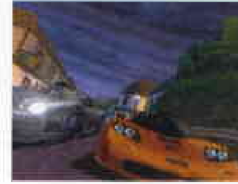
Baldur's Gate





Heroes of M&M 3

NFS Road Clhaller



Yeni / **Değişmedi** / **Düştü** / **Yükseldi**

YOLDAKİLER

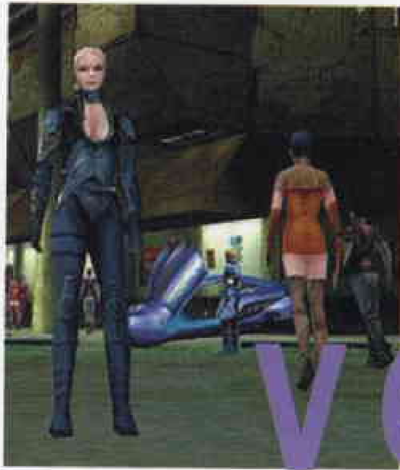
Sabırsızlıkla beklediğiniz oyunların tahmini çıkış tarihleri

Age of Empires 2	Temmuz 99
C&C: Tiberian Sun	Eylül 99
Daikatana	Haziran 99
Diablo 2	Kasım 99
Discworld Noir	Ağustos 99
Driver	Sonbahar 99
Duke Nukem Forever	Hazır olduğunda 99
Dungeon Keeper 2	Temmuz 99
Fifa 2000	Sonbahar 99
Force Commander	Sonbahar 99
Gabriel Knight 3	Sonbahar 99
Hidden & Dangerous	Eylül 99
Homeworld	Eylül 99
Indiana Jones and TIM	2000 Başı
Jagged Alliance 2	Sonbahar 99
Kingpin	Temmuz 99
Max Payne	Sonbahar 99
Messiah	Kasım 99
NFL 2000	Sonbahar 99
Outcast	Sonbahar 99
Prince of Persia 3D	Eylül 99
Quake III Arena	Temmuz 99
System Shock 2	Sonbahar 99
TA: Kingdoms	Ağustos 99
Ultima Ascension	Sonbahar 99
Warlords IV	Sonbahar 99
Wizardry 8	2000 Başı
X-Com Alliance	Sonbahar 99

ESKİ SAYILAR

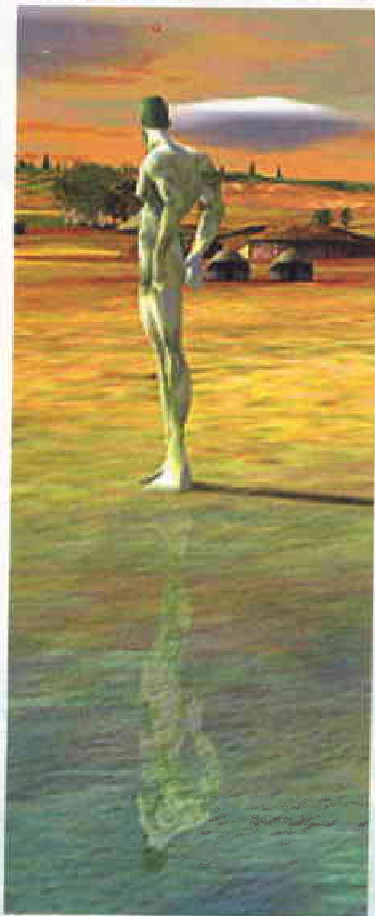
Son üç sayıda LEVEL'da incelenen oyunlar ve puanları

Aliens vs Predator	Fox Interactiv	9	Haziran 99
Anno 1602	Infogrames	8	Mayıs 99
AoE: Rise of Rome	Microsoft	8	Nisan 99
Apache Havoc	Empire	7	Mayıs 99
Asteroids	Activision	5	Haziran 99
Battle of Britain	Talonsoft	9	Haziran 99
Beavis&Butthead Bunghole	GT Interactive	6	Haziran 99
Bio Freaks	Midway	8	Mayıs 99
Blood 2 - Nightmare Levels	Monolith	4	Haziran 99
Carnivores	Wizard Works	7	Nisan 99
Championship Manager 3	Eidos	8	Haziran 99
Civilization Call to Power	Activision	8	Haziran 99
Close Combat 3	Microsoft	8	Nisan 99
Colin Mc Rae Rally	Codemasters	9	Nisan 99
Commandos - BTCOD	Eidos	8	Haziran 99
Cybermercs	JC Research	2	Mayıs 99
Dark Side of the Moon	Brilliant Digital	7	Nisan 99
Dark Vengeance	GT Interactive	6	Nisan 99
Extreme G2	Acclaim	6	Mayıs 99
F16 Aggressor	Virgin Int.	7	Haziran 99
Falcon 4.0	Microprose	9	Haziran 99
Fighter Squadron	Activision	6	Haziran 99
Global Domination	Psygnosis	7	Mayıs 99
Gruntz	Monolith	7	Haziran 99
GTA London 1969	DMA Design	7	Haziran 99
Heroes of Might & Magic 3	3DO	9	Nisan 99
Imperialism 2	SSI	8	Nisan 99
Lander	Psygnosis	4	Mayıs 99
Lands of Lore 3	Westwood	8	Mayıs 99
Microsoft Golf 99	Microsoft	9	Mayıs 99
Myth 2	Bungie	8	Nisan 99
Nascar Revolution	EA Sports	8	Mayıs 99
North vs South	I-Magic	7	Haziran 99
Oddworld 2	GT Interactive	8	Nisan 99
Piri the Explorer Ship	SEBIT	8	Nisan 99
Rainbow Six: Eagle Watch	Red Storm	9	Mayıs 99
Recoil	Virgin Int.	6	Nisan 99
Redline	Accolade	8	Mayıs 99
Requiem	3DO	8	Haziran 99
Resident Evil 2	Capcom	8	Nisan 99
Rollcage	Psygnosis	8	Haziran 99
Snowmobile Racing	GT Interactive	5	Nisan 99
Southpark	Acclaim	6	Mayıs 99
Spellcross	SSI	8	Mayıs 99
Starsiege	Dynamix	7	Mayıs 99
Starsiege Tribes	Sierra	8	Nisan 99
Test Drive 5	Accolade	7	Nisan 99
The Creed	Dreamtime	4	Mayıs 99
Thunder Brigade	I-Magic	6	Haziran 99
TOCA Touring Car 2	Codemasters	8	Haziran 99
Top Gun Hornet's Nes	Microprose	5	Haziran 99
Turok 2: Seeds of Evil	Acclaim	8	Mayıs 99
Ultra Fighters	I-Magic	4	Haziran 99
Uprising 2	3DO	8	Mayıs 99
Viva Football	Gremlin	6	Haziran 99
War of the Worlds	GT Interactive	8	Nisan 99
Warzone 2100	Eidos	8	Haziran 99
Wast Front	Talonsoft	7	Mayıs 99
WCW Nitro	THQ	7	Nisan 99
World War 2 Fighters	GT Interactive	8	Nisan 99
Worms Armageddon	Microprose	8	Nisan 99
X Games Pro Boarder	EA	9	Nisan 99
Xena	Southpeak	6	Nisan 99
X-Wing Alliance	Lucas Arts	10	Mayıs 99
You Dont Know Jack 4	Sierra	9	Mayıs 99

1999 ve ötesi

Oyun piyasasının durgunlaştığı şu yaz aylarında firmalar da yeni bebeklerini görücüye çıkartmaya başladılar. Önümüzdeki bir yıl içinde piyasaya çıkması planlanan o kadar çok oyun var ki bunların hepsinden haber olarak bahsetmek mümkün değil. Biz de 1999 ve ötesinde çıkacak gözde oyunlar için kapsamlı bir inceleme yapmaya karar verdik...




1999 ve ötesi

Piyasaya çıkacak yeni oyunların haberleri sökün etmeye başladı. Peki bunlardan hangileri iyi , hangileri iyi değil? Karar vermek için çok erken ama bizi dinlerseniz yanında "bu oyuna dikkat" işareti olan oyunları dört gözle bekleyin

TEST DRIVE 6



Test Drive 5'in tutmaması nedeniyle yeni oyuna girişen Accolade, TD 5'deki birçok yanlışı bu oyunda düzeltecek. Özellikle de yapay zekayı.

1999 Sonbaharı (Accolade)

DRIVER

Bu oyuna Dikkat



Belki kendimizi tekrarlıyoruz ama Driver da Grand Theft Auto'nun üç boyutlu hali. Hızlı, heyecanlı, ölesiye eğlenceli ve çok yakında ülkemizde.

1999 Yazı (GT Interactive)

DIE HARD TRILOGY 2

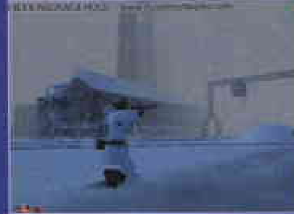


İlk oyunun planlanandan 3 kat fazla satması, DHT 2'nin yapımına sebep olmuş. Yeni bir senaryo, yeni grafikler, aynı heyecan.

1999 Sonbaharı (Fox Interactive)

HIDDEN & DANGEROUS

Bu oyuna Dikkat



Commandos'un üç boyutlu hali diyebileceğimiz Hidden & Dangeorus, bu yılın en büyük sürprizi olabilir.

1999 Yazı (Talonsoft)

Amen: The Awakening

Cavedog Entertainment ilk FPS'leri olan Amen ile Half Life'ın krallığını kuşatacak gibi görünüyor. Amen'da çözüm her zaman namlunun ucunda olmayacak. Silahları konuşturmak bir alternatif, ama her zaman için en iyi seçenek değil. Karakterinizin farklı özelliklerini kullanarak farklı problemleri çözeceksiniz, genellikle her problem için birden fazla çözüm yolu olacak. Konu ise 21. Yüzyılın ortalarında bir yılbaşı gecesi, insanlığın üçtebirinin kafayı üşütüp, kalan insanları doğramaya başlaması. Bishop 6 kodadlı komandoyu yöneterek, bu olayın sebeplerini araştırırken, korkunç gerçekle karşılaşacaksınız.... Acaba insanlığın sonu mu, "O" gün mü geldi? Hehe, şimdi neler olduğunu söylersem bütün zevkinizi kaçırırım, o yüzden susuyorum. Ama bu oyun beklediğimiz Half Life katili olabilir, demedi demeyin, inatla bekleyin.





Action • Çıkış Tarihi: 2000

Final Fantasy 8

Final Fantasy 8'de Garden üst seviye Askeri Akademisinde öğrenci olan Squall Leonheart adındaki öğrenciyi yönetiyoruz. Oyunda size Squall'ın sınıf arkadaşları ve gelecekte birlikte çalışacağı ortakları tanıtılıyor. Bunların arasında güzel Rinoa Heartily, Squall'ın rakibi Zell Dincht, sert ama dost canlısı Selphie Tilmitt ve küstah öğretmenleri Quistis Trepe bulunuyor. Tabii bütün oyun boyunca okulda kalmıyorsunuz. Mezun olduktan sonra çok ileri bir askeri birim olan SeeD'e kabul edilen Squall, kendisini iki ayrı politik gücün çatışmasının tam ortasında buluyor. Kimin dost, kimin düşman olduğunu anlamaya çalışırken, bu karmaşadan nasıl sağ çıkacağınızı da bulmanız gerekiyor.





Action • Çıkış Tarihi: 2000

QUAKE 3: ARENA



Bekleyin demenize gerek olduğunu zannetmiyoruz. Yeni bilgisayarlarımızla aynı zamana denk geliyor yani önümüzdeki sayının neden geç çıkacağını biliyorsunuz.

1999 Yazı (id Software)

C&C: TIBERIAN SUN



Tünelin sonunda ışık nihayet göründü. Eğer başka bir gecikme ile karşılaşmazsa, Tiberian Sun Ekim ayında dünyayla aynı anda ülkemizde olacak. E hadi ama...

(PC) Ekim 1999

ORCS



Mayıs sayısında haberini verdiğimiz Orcs, hiçbirşey için olmasa bile sırf Tolkien'in Orta dünyasında geçen ilk oyun olması ve Sauron'un tarafında olmanız nedeniyle beklemeye değecek bir yapım.

2000

WEREWOLF: THE APOCALYPSE



Unreal Engine'ini hiç böyle görmemiştiniz. Sanitarium'un yapımcılarından gelen Werewolf, hızlı ve yoğun atmosferli bir Role Playing olacak.

Aralık 1999

Dungeon Keeper 2

Bullfrog'un Dungeon Keeper 2 için neler yaptığını görünce aklınız şaştı. İlk oyunla neredeyse alakası kalmamış, özellikle bir yaratığı kontrol edip de zindanınızı onun gözlerinden görmeye başladığınızda bunu farkediyorsunuz. Sadece grafiklerdeki gelişmeler bile yeter, ama yeni birlikler, büyüler, yeni odalar, tuzaklar ve daha korkunç görevler DK 2'yi kesinlikle alınması gereken bir oyun yapıyor. Özellikle Horned Reaper her zamankinden daha korkunç, Dark Mistress ise daha çekici gözüküyor. Ayrıca, ilk oyunda olması gereken ama olmayan "Kahramanlar Zindan Efendisine Karşı" özelliği sayesinde zindanınıza bizzat girip rahatsız edici böcekleri, her işe burnunu sokan maceraperestleri parçalayabiliyorsunuz. Bütün bunlara, Bullfrog'un oyun çıktıktan sonra sürekli olarak yeni odalar, yaratıklar ve tuzaklar ekleyeceğine söz verdiğini de hesaba katarsak, elimizde gerçek bir hit kalıyor.



RTS • Çıkış Tarihi: Temmuz 99

Star Trek Armada

Star Trek: Armada, Star Trek evreninin kabusu, sibernetik Borg'lara karşı koymaya çalıştığınız bir savaş-simulasyon oyunu. Tek kişilik oyunda Federasyon, Romulan, Klingon veya Borg ırklarından birisini yönetebilirsiniz. Savaşta kullanılan donanmalar savaş gemileri, kruvazörler, destroyerler, araştırma ve kargı gemileri, taşıma ve üretim gemileri gibi farklı birçok gemiden oluşacak. Tek kişilik oyunda aynı anda 30 gemiyi yönetebilirken, belli bir konu dahilindeki multiplayer oyunlarda aynı anda sekiz kişi Internet ve LAN üzerinden birbirleri ile kapışabilecekler. Oyunun ara demoları ise TV dizisinden tanıdığımız Patrick Stewart (Captain Picard), Michael Dorn (Worf) ve Denise Crosby (Commander Sela) gibi ünlüler tarafından hayata geçiriliyor.





Strateji • Çıkış Tarihi: 2000

Star Trek: Voyager-Elite Force

Voyager evreninde geçen ilk Star Trek oyunu olacak. Ülkemizde gösterime henüz girmemiş olan TV dizisindeki karakterler ve ırklarla birlikte, Delta-kuadrantının bütün tehlikeleri de oyuna yansıtılmış. First Person Shooter türünde hazırlanan oyunda, U.S.S. Voyager'ı ele geçiren düşman uzaylı ırkına karşı koymaya çalışan bir grup askeri canlandıracağız. Terkedilmiş bir gemi, Borg'ların Kübü gibi olabildiğince tehlikeli mekanlarda geçen oyun, multiplay konusunda da rakipleri kadar güçlü. Stardart Deathmatch ve Capture the Flag oyunlarının yanısıra, takım çalışması ve Free-for-all modları da olacak. Ayrıca, oyunda bulunan herhangi bir yabancı ırkı yönetebileceğiniz Holomatch modu da olacak. Buna Borg'lar da dahil.



Action • Çıkış Tarihi: 2000

DESCENT 3



1999 Yazı (Interplay)

Gerçek 360 derecelik bir oyun olan Descent 3, serinin kapalı mekanlarla dış mekanları birleştirebilen ilk oyunu olacak. Dev boyutlu robotları da hesaba katınca, önümüzdeki ay içinde gelecek bu oyunu beklemek için birçok sebebimiz oluyor.

DAIKATANA



(PC) Kasım 1999

Çıkışı yılan hikayesine dönen bir başka oyun Daikatana. Romero abimiz lütfederse bu yıl sonlarında elimizde olacak ve FPS tarihine silinmez bir imza atacak.

ANACHRONOX



Kasım 1999

Ion Storm'un Daikatana'dan sonraki bombası da Quake 2 motorunu kullanan bir RPG olacak. Cyberpunk dünyasında başlayıp, oldukça farklı 10 dünyada devam eden hikayesiyle hit olmaya aday.

OMIKRON



2000 Başı

Eidos'un fazlasıyla Action katılmış, cyberpunk RPG'si de yolda. 2000 gelecekte geçen RPG'lerin yılı olacak gibi görünüyor.

Nocturne

1930'larda meydana gelen doğa üstü olayları araştıran bir dedektifi yönettiğiniz Nocturne bir action-adventure oyunu. Terminal Reality tarafından hazırlanan oyunda kullanılan grafik motoru ve animasyon sistemi sayesinde, tarihin en atmosferik ve korkunç oyunu ortaya çıkıyor. 32 bit renkler, hacimsel ışıklandırma ve sis, yumuşak animasyonlar, devrim yaratacak yeni bir ses sistemi (CASE) ile birlikte, Nocturne'ün sadece teknolojik bir oyuncak olduğunu düşünebilirsiniz. Ama yanılırsınız. Oyunun geçtiği bölümler çok iyi seçilmiş. Bunların arasında Chicago'da eski bir sinema salonu, heryerden zombilerin fışkırdığı bir mezarlık, gölgelerde sürünen kurtadamlarla dolu karanlık bir orman sayılabilir. Yapay zeka da yabana atılacak gibi değil. Mesela, bir zombinin kolu tutuştuğu zaman, alevler bütün vücuduna yayılmasın diye kendi kolunu koparıp size atabiliyorlar. Tabii bir zombinin bunu düşünüp düşünemeyeceği tartışılır, ama önemli olan zekaya verilen önemin benzerlerinden daha üstün olması. Nocturne, 1999 yılı cadılar bayramında piyasaya sürülecek.



Action • Çıkış Tarihi:Ekim 99

Deus Ex

Oyunlarda gerçek dünya fizik kurallarının hayata geçirilmesinin sonuçları genellikle fiyaskoyla sonuçlanır. Çok az oyun bunu gerçekten başarırken (mesela Wild Metal Country) birçoğu çuvallar (mesela Trespasser). Ama bir oyun Ion Storm tarafından hazırlanır, yapımında da Warren Spector (System Shock, Wings of Glory, Ultima Underworld) gibi sağlam bir yapımcılık geçmişi olan birisi çalışınca, insanın ilgisini ister istemez çekiyor. Spector etki-tepki olayının gerçek ustasıdır ve gerçek dünyanın fizik kurallarını sanal aleme herkesten daha iyi bir şekilde taşıyabilir. Bunu Deus Ex'de de göreceğiz zaten, bu oyun "gerçek dünya fizik kanunları" olayına yeni bir anlam getirecek. Güçlü bir hikaye ve karşılaştığınız olayla mantıklı olan herhangi bir yoldan başa çıkabilmeniz, Deus Ex'i son zamanların en iddialı (ama esrarengiz) RPG'lerinden birisi haline getiriyor.



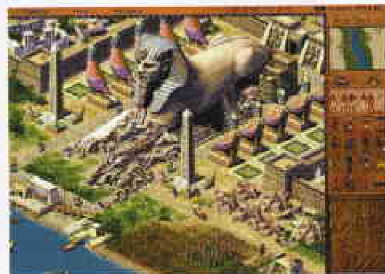
RPG • Çıkış Tarihi: 2000

Pharaoh

Caesar 3, geçriğimiz yıla iz bırakan strateji oyunlarından birisiydi. Eğer bu oyunu sevdiyseniz, Caesar 3'ün yapımcılarından aynı türde yeni bir oyun geldiğini duymak sizi sevindirecektir. Pharaoh eski Mısır'ın gizemli dünyasında geçen bir şehir kurma oyunu. M.Ö. 2900'den M.S. 700'e kadar geçen bir zaman diliminde geçen Pharaoh'ta, küçük mısır köylerini dev metropolislere çevirirken, ekonomik ve politik sorunlarla uğraşmanız gerekecek. Halkınızla ilgilenin. Kültür ve alışkanlıklarını gözleyin. Yaşam sevinci verin veya ellerindeki herşeyi vergi adı altında alın. Ne yaparsanız yapın, sorumluluk sizin ve sonuçlarına katlanmak zorundasınız. Şehrinizi kötü yönetirseniz isyan çıkması, şehrin yıkılması veya ekonomik yönden çökmesi kaçınılmaz. Şehrinizi iyi yönetin ve eski Mısır'ın en muhteşem eserlerinin sizin adınıza dikilmesine şahit olun. Yönetiminiz kuşaklar boyunca sürecek, taa ki sizin kanınızdan olan birisi Firavun olumcaya kadar.



Pharaoh, bir şehir kurma oyununda görülmemiş bazı özelliklere sahip. Bunların arasında, Nil'in kontrol altına alınmasına bağlı olarak tarımın gelişmesi, gelişkin deniz savaşları, hanedanlık gelişimi,zamanla yapılan dev yapılar sayılabilir (Piramitlerin veya Sfenks'in bir günde yapıldığını zannetmiyordunuz herhalde).



Strateji• Çıkış Tarihi: Kasım 99

Team Fortress 2

Bu oyuna Dikkat

Anlaşılan Valve'dakiler içkilerini de oyunlarını da iyi karıştırılmış seviyorlar. 1998'de Half Life ile tek kişilik FPS piyasasını karıştırdılar. Half Life'ın geleceği artık Gearbox Software'in (Half Life: Opposing Force) güven dolu ellerinde olduğundan, Valve bu sefer Multiplayer oyun dünyasını sallamaya hazırlanıyor. Team Fortress 2, Half Life motorunun geliştirilmiş bir versiyonunu



kullanıyor. Grafiklerde olduğu kadar oynanışta da büyük değişiklikler sağlanmış, etraftaki araçların kullanılabilmesi, sesli iletişim gibi yenilikler var. Tür olarak en güçlü rakibi Quake 3: Arena olarak görülen Team Fortress 2, oynanışa getirdiği farklılık ve Deathmatch'den ziyade görev tabanlı olması ile, düşünen insanların Multiplayer oyunu olacak gibi görünüyor.

Action • Çıkış Tarihi:Kasım 99

System Shock 2

Bu oyuna Dikkat

Thief'teki düşük tempolu ama kalp krizi geçirten gerilim dolu atmosferi beğendiniz mi? O zaman kardiyolojiye gitseniz iyi olur çünkü System Shock 2 Thief'ten kat kat daha panik bir oyun olacak. Şimdiye kadar gördüğümüz birinci şahıs oynanışa sahip RPG'ler arasında en güzel gözükeni olan System Shock 2'nin en ilgi çekici yanı mükemmel grafikleri, geliştirilmiş Thief motoru veya tekno-endüstriyel müzikleri falan değil. Kendinizi her an "izleniyorum" hissine kaptırmanıza neden olan yapay zekası. System Shock 2'de kullanılan yapay zeka modeli kendisiyle haberleşme yeteneğine sahip olacak, mesela güvenlik kameralarını kullanarak yerinizi tesbit edebilecek ve siz farkına varmadan bütün çıkışları "tutabilecek". Tabii kendinizi kaybettirdiğiniz zaman, diğer oyunlarda güdümlenmiş gibi üzerinize gelen düşmanların aksine, düşmanınızın yerinizi bulmak için elinden geleni yaptığını göreceksiniz (aslında bir tek düşmanınız var, Shodan adında bir yapay zeka; diğerleri onun bio-mekanik piyonları). Oyun hakkında kafanızda hala bir resim oluşmadıysa, gelecekte geçen, Half Life gibi aksiyon sahneleri olan ama çok daha derin bir oynanışa ve birçok farklı sona sahip bir RPG düşünün. İşte System Shock 2!

RPG • Çıkış Tarihi: Ekim 99

Babylon 5: Space Combat Simulator

Sierra Studios tarafından piyasaya sürülecek olan Babylon 5, pek hareket olmayan uzay simulasyonlarına canlılık getirecek. Kompleks bir yapay zeka,



sağlam bir stratejik yapı, olayların akışına göre değişen sinematik bir müzik sistemi ile karşımıza çıkacak Babylon 5. Tek kişilik oyunda, bir hikaye etrafında gelişen görevlerde uçan bir Earthforce pilotunu canlandıracağız, Multiplayer oyunlarda ise Earth Alliance, Minbari Federation, Narn Regime, Centauri Republic ve Drazi Freehold gemilerinden istediğinizle uçabileceksiniz. Aksiyondan sıkılırsanız, uzaydaki kale misali ana gemilerden birisini istediğiniz zaman yönetme şansına sahipsiniz. Bu stratejik öğe, Babylon 5'i rakiplerinden ayıracak. Bütün bunlara aynı anda 1000' e yakın geminin kapışabilmesini de katarsak, Babylon 5 şimdiye kadar görmediğimiz boyutlarda bir uzay simulasyonu olacak gibi görünüyor.

Simulasyon • Çıkış Tarihi: 2000

SLAVE ZERO



Kasım 1999

Dev gibi bir robotu, minicik insanlarla kaynayan bir şehirde dolaştırmak oldukça zevkli olacak. Grafikleri bile yüreğimizi hoplatmaya yeten Slave Zero, yılın bombalarından olmaya aday.

URBAN CHAOS



Ekim 1999

Biricik Lara'mıza zenci bir rakip geliyor. Ama bu sefer Amazon ormanlarında veya unutulmuş harabelerde değil, suç kaynayan bir metropolde dolaşacağız. Yine Eidos'tan

KINGPIN



Temmuz 1999

Amerika'nın arka mahallelerinde karanlık işler dönüyor. Alışıldık FPS'lere "çete savaşı" kavramını getiren Kingpin, kesinlikle zayıf kalplilere göre bir oyun değil.

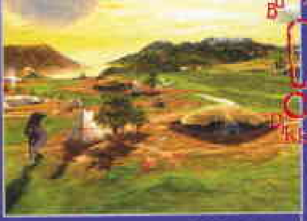
INTERSTATE 82



Temmuz 1999

Interstate 76'nın başarısı, devam oyunu yapılmasına sebep oldu. Bu sefer arabanızdan inip şehirde dolaşma şansına da sahipsiniz.

BLACK & WHITE



2000 Bahar

Millenium'un ilk büyük hiti olma yolunda adım adım ilerleyen B&W, Real-Time Strateji oyunlarına çok yeni bir bakış açısı getiriyor. Çok iyi bir oyun olacak, sabırsızlıkla bekleyin.

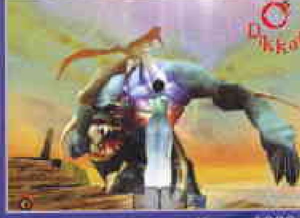
XCOM ALLIANCE



Ekim 1999

Evimin direği Xcom serisi geri dönüyor. Unreal engine ile güçlendirilmiş üç boyutlu grafikleri serinin fanatiklerine tuhaf gelebilir, ama bu onu deliler gibi oynamama engel olmayacak.

GIANTS



Kasım 1999

MDK'nın yapımcılarından gelen Giants, Real Time Strateji'ler hakkında bildiğiniz herşeyi toptan değiştirecek. Üç farklı ırk, mükemmel grafikler ve sürreal bir oyun ortamı.

MESSIAH



Ekim 1999

Bilgisayarınızın gücüne göre grafik kalitesini değiştirme kabiliyetine sahip olan Messiah, alışıldık FPS'lerden farklı bir konuyu işlemesi ile de beklemeye değecek bir oyun gibi görünüyor.

The Sims

Sürekli birbirinin aynısı olan Sim oyunları üreten Maxis, Sim City 3000 ile eski popülaritesini geri kazandı. Peki şimdi ne olacak? Maxis yine taklit oyunlar yapmaya devam mı edecek? Hayır, aksine yıllardır duyduğumuz en yaratıcı fikri konu alan yeni bir oyun üzerinde çalışıyorlar. Bir komşuluk, aile ve insan yaşamı simulasyonu olan The Sims.

Büyükler için Tamagothci de diyebileceğimiz The Sims'de, gündelik yaşamını süren bir aileye sahibiz. Normal yaşamlarına karışarak iş hayatlarında ve ilişkilerinde daha başarılı olmalarını sağlamaya çalışıyoruz. Oyuncular olarak, evlerini yeniden dekore edebilir, yaşamlarına renk getirebilirsiniz ama işler bu kadar basit olsa The Sims'den burada bahsetmezdik. Yooo, The Sims'te yönettiğiniz (daha doğrusu gözettiğiniz) insanların duyguları, davranışları yani hayatları sizin kontrolünüzde olacak. Mesela, Sim'leri hızlı, suç dolu, karanlık bir yaşama bulaştırabilirsiniz. Veya, Sim'inize uygun bir eş bulup evliliğe uzanacak mutlu bir aşk hayatına sahip olmasını sağlayabilir, ideal aileyi bulmaya çalışabilirsiniz. Sim'inizi yaratırken elinizdeki puanları iyi kullanmanız lazım, mükemmel insanı bulmaya çalışırken hiçbirşeyi tam olarak beceremeyen bir zavallı da elde edebilirsiniz. Mesela bir sanatçı çok kötü bir aşçı olabilir, veya çok yakışıklı bir Don-Juan sinirlerini dizginleyemediğinden sürekli işsiz kalabilir. Sim'ler siz olmadan da normal yaşamlarına devam edeceklerdir, sizin yapmanız gereken onları yöneterek daha iyi (veya kötü, seçim sizin) bir yaşama sahip olmalarını sağlamak.



Ne dersiniz, bir oyun için ilginç bir fikir değil mi? Dikkat, yeni bir oyun türü doğuyor: Gündelik yaşam simulasyonu.

Strateji •Çıkış Tarihi: Kasım 99

Half Life: Opposing Force

Herşey bitti mi zannediyorsunuz? Hayır, Black Mesa'ya geri dönüyoruz. 1998'in en iyi oyunu olan Half Life için hazırlanan ilk görev paketi olan Opposing Force'da, orijinal oyunda kabusumuz olan özel tim askerlerinden birisini yönetiyoruz. Gordon Freeman'ın Xen'e ışınlandığı sıralarda Black Mesa'ya giren askerimiz, birliğinden ayrı düşer. Savunmasız bilim adamlarını öldürmek için aldığı emir kafasını zaten karıştırmıştır, bir de ortalıkta koşturup önlerine çıkan herşeyi parçalayan yaratıklarla karşılaşmak, bardağı taşıran son damla olur. Bu cehennemden sağ çıkmaya çalışırken, birçok dost-düşman insanla ve yeni bir yaratık ırkıyla karşılaşacaksınız (Race X). Tabii özel time ait yeni silah ve ekipmanların da emrinize amade olacağı kesin. Korku dolu tek kişilik görevlerin yanısıra, taze multiplayer seçeneklere de sahip olacak.

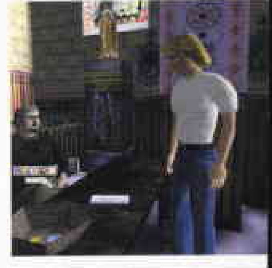


Action • Çıkış Tarihi: 2000

Gabriel Knight 3

Dünyanın en çok satan adventure oyunu geri dönüyor. Gabriel Knight 3, ilk iki oyunun yazarı olan Jane Jensen tarafından yazılan konusu, karmaşık hikaye anlatımı, gerçek dünya sorunları ile paranormal olayları mükemmel bir şekilde sentezleyen yapısı ile macera severleri bir kez daha ekran başına hapsedecek.

Fransa'nın yüksek dağlarından birinde, sevimli bir köy olan Rennes-le-Chateau'da büyük bir sır yatmaktadır. Kuşaklar boyunca tarihçilerin, din adamlarının, araştırmacıların sakladığı bir gerçek, bu köyde gizlidir. Ve artık araştırma sırası Gabriel Knight'a gelmiştir. Yüzyıllardır saklanan bir sır, havariler, kayıp hazine, Kutsal Kap ve İsa'nın kan bağıyla ilgili büyük sır çözülmek için beklemektedir- Gabriel Knight bu sakin dağ kasabasındaki herşeyin göründüğü kadar sakin olmadığını çok geçmeden anlar. Ama Gabriel yardımcısı Grace ile birlikte sadece bu Fransız kasabasıyla ilgili değil, kendi geçmişi ile ilgili büyük sırrı da ortaya çıkaracağından habersizdir.



Oyun boyunca hikayenin sonuna ulaşmak için hem Gabriel hem de Grace olarak kompleks bilmeceleri ve ipuçlarını çözmeye çalışacaksınız. Üç günlük bir zaman diliminde geçen hikaye, çok detaylı bir 3D dünya içinde geçecek ve Gabriel Knight 2'deki gibi gerçek aktörler değil, 3D aktörler kullanılacak. Gabriel'ın seslendirmesini, GK2'de Gabriel'ı oynayan aktör (Tim Curry) yapmış. Çok yakında çıkacak olan Blood of the Sacred... susuz kalan adventure çöllerine bahar yağmuru gibi gelecek.



Adventure • Çıkış Tarihi: Aralık 1999

Alien Resurrection



Fox Interactive , Aliens vs Predator'un ardından yeni bir Alien oyunuyla aşırı dişli dostlarımızı bilgisayar ekranına getiriyor. Konusunu aynı adlı filmden alan Resurrection 10 ayrı bölümde geçen action-strateji karışımı bol kanlı bir oyun olacak. Filmdeki bütün karakterleri yönetebildiğiniz gibi, 5 yeni karakter de seçimizine sunuluyor. Dokuz farklı silah ve varyasyonlarını kullanarak bulunduğunuz bölümü güvenceye almalı ve Alien'ları dünyaya götürmeye çalışan Dr. Wren'i durdurmak için zamana karşı mücadele vermelisiniz. Bölümler araştırma gemisi Auriga'da, korsanların gemisi Betty'de, Alien'ların yuvasında, hastane ve hidrofonik bölümlerinde geçiyor. Alien'lar ise sürünerek, atlayarak, koşarak, asıt kanayarak, haberleşerek, sesleri duyarak, tek başlarına veya grup halinde avlanarak, yani her şekilde sizi parçalamaya çalışacaklar. Tabii kurbanının göğsüne Alien embriyosunu yerleştiren Facehugger'lar da unutulmamış. Oyunun sesleri filmlerde geçen diyaloglardan apartılmış, hatta ana geminin bilgisayarı Father bile var. Bunlar yetmezmiş gibi, Ripley'in yedi tane klonu geminin çeşitli yerlerine dağılmış durumda ve bunları da yoketmeniz gerekiyor. Bir arkadaşımın dediği gibi "It's Game Over Man, GAME OVER!!!"

Action • Çıkış Tarihi:Eylül 99

Planet of the Apes

Sinema tarihinin en saygıdeğer bilimkurgularından ve Pierre Boulle'nin aynı adlı romanından uyarlanan Planet of the Apes (Türkiye TV'lerinde Maymunlar Cehennemi adıyla gösterildi) bunca yıldan sonra bilgisayar oyunu oluyor. Günümüzden 1000 yıl sonra Ulysses isimli uzay mekiği, daha önceden bilinmeyen bir gezegene zorunlu iniş yapar. Oyuncular daha sonra bu gezegende evrimin biraz ters gittiğini, maymunların en zeki yaratıklar olduğunu, insanların ise besin zincirinin alt sıralarında yer aldığını anladığında işler biraz karışır. Arcade-Adventure türündeki Planet of the Apes'de , 15 ana ve 70 yan görev boyunca bilmeceleri çözüp, hayvan dönmesi yaratıklarla savaşacaksınız. Karakterlerin 1000 kareden fazla animasyona ve 2000 satırdan fazla diyaloğa sahip olduğu Planet of the Apes'te kafanızı ve kaslarınızı paralel olarak kullanmak zorundasınız, yoksa hayatta kalmanız zor. Çıkış tarihi olarak 2000 baharı veriliyor, ama güven olmaz. Siz yanınıza bol miktarda muz alsanız iyi olur.





Adventure • Çıkış Tarihi: 2000

SWAT 3: Close Quarters

Spec Ops ve Rainbow Six'in izinden giden SWAT serisi, olması gereken yöne, üçüncü boyuta dönüyor. Stratejik savaş türünü fotoğraf kalitesindeki grafiklerle birleştiriyor SWAT 3: Close Quarters. Kurtarılması gereken rehineler, yüksek riskli saldırı görevleri, korunması gereken VIP'ler, bir saniyenin yaşamla ölüm arasındaki çizgiyi belirlediği bir oyun olan SWAT 3'de beş kişilik saldırı timini yöneterek masumları kurtarmaya ve kötüleri etkisiz hale getirmeye çalışacaksınız. Takımınızı taktik silahlar ve aletlerle donatmak, takım içindeki görevleri dağıtmak, iki grup halinde mi yoksa hep birlikte mi hareket edeceklerine karar vermek ve savaş anındaki yönetimi sağlamak takım lideri olarak sizin göreviniz.

Grafiklerin detayı şimdiye kadar bu tür taktik-savaş oyunlarında görülmemiş düzeyde.

Action • Çıkış Tarihi: Kasım 99

C&C TIBERIAN SUN



27 Ağustos 1999

Fazla söze gerek var mı? Hepimiz bekliyoruz, hepimiz istiyoruz ve Westwood sonunda Tiberian Sun için kesin bir çıkış tarihi verebildi. Umarız bu sefer de geciktirmezler.

PLANESCAPE TORMENT



Ekim 1999

Baldur's Gate'in yapımcısı Bioware tarafından geliştirilen Torment, AD&D'nin Planescape evreninde geçen ilk FRP olacak. Düşmanlarınızı öldürmek için hayal gücünüzü kullanacağınız belki de tek FRP.

SUMMONER



2000 Kışı

Descent Freespace'ten sonra FRP dünyalarına el atan Volition, çekici bir FRP ile geliyor. Sıradan bir çiftçiyken, başka boyutlardan yaratık "çağırma" kabiliyetine sahip olduğunu keşfeden bir adamın öyküsünü işliyor.

HOMEWORLD



1999 Sonbaharı

Sierra'dan gelen Homeworld, köle olan bir ırkın, efendilerinden kaçmak için giriştikleri efsanevi mücadeleyi konu alıyor. İlk bakışta RTS olduğuna inanamayacağınız üç boyutlu bir oyun düzenine sahip.

FRP&ADVENTURE

Clans	Ağustos 99
Darkstone	Temmuz 99
Disworld Noir	Temmuz 99
Elysium	2000 ve ötesi
Nox	Kasım 99
Odium	Kasım 99
Oni	Eylül 99
Planespace: Torment	Ekim 99
Reah	Haziran 99
Revenant	Ağustos 99
Soulbringer	2000 ve ötesi
Swords & Sorcery	2000 ve ötesi
The Real Neverending Story	Ekim 99
Wizardry 8	2000 ve ötesi

ACTION

Army Men 3	2000 ve ötesi
Blade	2000 ve ötesi
Carmageddon 3: Death Race	2000 ve ötesi
Daikatana	Eylül 99
Dispatched	2000 ve ötesi
Drakan	Haziran 99
Driver	Ağustos 99
Hab-12	2000 ve ötesi
Indiana Jones Infernal Machine	Eylül 99
Interstate 82	Temmuz 99
Jurassic Park: Warpath	Kasım 99
Kingpin	Haziran 99
Legacy of Kain: Soul Reaver	Temmuz 99
Max Payne	2000 ve ötesi
MDK 2	2000 ve ötesi
Messiah	Ekim 99
Mortyr	Ağustos 99
Outcast	Ağustos 99
Prax War	2000 ve ötesi
Prey	
Road Wars	Eylül 99
Rune	Kasım 99
Sanity	Eylül 99
Shadowman	Ağustos 99
Star Wars Episode 1: Obi Wan Kenobi	Kasım 99
Thief Gold	
The Dark Project	Ekim 99
Thief 2: The Metal Age	2000 ve ötesi
Tomb Raider 4	Kasım 99
Tonic Touble	Ağustos 99
Unreal Tournament	Haziran 99
Wheel of Time	Temmuz 99

SIMULASYON

Comanche 4	2000 ve ötesi
Delta Force 2	2000 ve ötesi
F22 Lightning 3	Temmuz 99
F/A18E Super Hornet	2000 ve ötesi
Flanker 2.0	Temmuz 99
Flight Combat: Thunder Over Europe	Kasım 99
Flight Unlimited 3	2000 ve ötesi
Fly!	Ağustos 99
Heavy Gear 2	Haziran 99
Jane's A10 Warthog	Ekim 99
Jane's USAF	2000 ve ötesi
Mig Alley	Ağustos 99
Shadow Company	Ağustos 99
Superhornet 2000	Temmuz 99
Spec Ops 2	Kasım 99
Wolfpack 2	2000 ve ötesi

Vampire: The Masquerade Redemption

Bu oyuna Dikkat

Belki daha önce gördüğümüz herşeyden daha güzel gözüken 3D grafikleriydi, belki daha önce görülmemiş Multiplay özellikleri, belki de konu olarak bizi almasıydı Vampire'ın bizi etkilemesinin sebebi (zombiyiz dedik ya). Sebebi ne olursa olsun, gördüğümüz andan itibaren bu oyunu hemen istediğimize dair güçlü bir his geldi yerleşti içimize. White Wolf'un aynı adlı kağıt kalemle oynanan FRP oyunundan esinlenerek hazırlanan Vampire: The Masquerade, RPG oyunlarını yeni bir boyuta taşıyor. Vampire dönüşen güçlü, onurlu bir şövalyeyi yönettiğiniz oyun, ortaçağdan günümüze (ve biraz da geleceğe) tam 600 yıllık bir zaman dilimini içeriyor. Onurlu şövalye ve korkunç vampir yanınızın iç çatışmaları, yüzyıllar boyunca gizliden gizliye dünyada varlıklarını sürdüren yaşayan ölülerin karanlık dünyasında sağ kalma mücadeleniz sırasında kafanızı bir an olsun rahat bırakmayacak. Güçlü bir anlatımla irdelenen oyunun konusu, büyü-tabanlı oynanış için sağlam bir temel teşkil ediyor. Tüm RPG'lerde olduğu gibi kendi grubunuzu kuruyor, karakterlerinizi geliştiriyor, üçüncü-şahıs kamera açısından gerçek zamanlı savaşlarda sağ kalmaları için elinizden geleni yapıyorsunuz, ama Vampire için söylenemeyecek tek bir kelime varsa, o da "alışıldık bir oyun" olduğudur. Multiplay oyunlar sırasında bir hikaye anlatıcının olması ise CRPG'lerde (bilgisayar Role-Playing oyunları) devrim yaratan yeni bir özellik.





RPG • Çıkış Tarihi: Aralık 99

Ultima IX: Ascension

Bu oyuna Dikkat

Yaklaşık 20 sene önce, bilgisayar oyunları henüz yatak odalarında meraklı birkaç genç tarafından hobi olarak yapılırken, ortaya büyü ve gizemle bezenmiş destansı bir oyun çıkmıştı. Ultima adlı bu oyun, günümüze kadar tam sekiz oyuna ismini verdi. Seriyi en son 1995'te Ultima 8'de bırakmıştık. Görünen o ki aradan geçen 4 sene boyunca Lord British (Ultima'nın yaratıcısı) hiç de boş durmamış. Herhangi bir bilgisayar ve oyun platformunda şimdiye kadar yapılmış olan en kapsamlı ve güzel FRP olarak kabul edilen Legend of Zelda'ya PC'nin cevabı olarak nitelendirilen Ultima 9: Ascension, en kısa şekilde ifade edersek, nefes kesici bir oyun. Grafikleri, oynanışı, atmosferi ile tamamen bir klasiğe yaraşan özelliklere sahip. Özellikle bir güneş doğuşu efekti var ki, çenemizin kaçmasına yol açtı. Tan ağarırken gökyüzü alacakaranlıktan tatlı bir kızıllığa geçiş yapıyor, güneş yükseldikçe gökyüzü mavileşiyor, güneş göz almaya başlıyor, bulutların arkasına girince dünya gölgeleniyor. Belki ufak bir ayrıntı olabilir, ama oyunun genelinde bu tür güzelliklerle karşılaşacaksınız. Ultima'nın bu son bölümünde gelişmiş büyü efektleri, dünyaya yeni bir bakış açısı ve sizi çözmeye çalıştığınıza pişman edecek karmaşıklıkta bir konu olacak.





FRP • Çıkış Tarihi: Kasım 99

Rainbow Six Rogue Spear



Rogue Spear ile birlikte, 1998'in en iyi action oyunlarından birisi olan Rainbow Six devam ediyor. Elit anti terörist ekibi olan Rainbow Six'in işi bu sefer çok daha zor olacak, çünkü ortak çalışma kararı almış iki terörist organizasyonla aynı anda savaşmak zorundalar. 16 farklı mekanda geçen 18 bölüm boyunca rehine kurtarma, araştırma ve saldırı türü göreve katılacağız. Oyundaki yeni silahların arasına bir dürbünlü tüfeğin eklenmesi de benim açımdan bir artı sayılabilir. Bu silah, yeni keskin nişancı askerler tarafından kullanılacak. Yapay zeka bu sefer gerçekten geliştirilmiş, rehine ve teröristlerden aldığınız tepkiler eskisine nazaran çok daha gerçekçi. Ayrıca, görevleri kaydedip, oyundaki herhangi bir karakterin gözünden tekrar seyredebilme seçeneği de eklenmiş, buna teröristler de dahil. Böylece, o kadar uğraştığınız saldırı planındaki eksikliği bulabileceksiniz.

Action • Çıkış Tarihi: Kasım 99

Diablo 2

Beklediğimiz oyunlardan bahsederken, Diablo 2'nin adı geçmezse tabii ki başımıza taş yağardı. Son aldığımız haberlere göre, oyunda bulunan beş karakterden dördü tamamlanmış durumda (Amazon, Paladin, Barbarian, Sorceress ve Necromancer). Bunlardan Barbarian, abartı kaslara ve güce sahip bir dövüşçü. Diğerleri gibi 30'dan fazla kendine özgü yetenek ve büyüye benzer özelliğe sahip (Barbarian büyü yapamıyor). Bunların arasında Crushing Blow, Howl ve Stun sayılabilir.

Ek olarak, oyunun üçüncü bölümünün yapımının bittiğini biliyoruz. Bu da Diablo 2'nin %70 oranında tamamlandı demek. Bittiğinde Diablo 2 3 ana bölüm ve bir finalden oluşacak. 1. Bölüm Monastery of the Sisters of the Sightless Eye (Görmeyen Gözün Rahibeleri Manastırı) etrafında gelişecek. 2. Bölüm bir çöl ticaret şehri olan Lut Golein'de, 3. Bölüm ise kaybolmuş bir uygarlığın ormanlarla çevrili şehri Kurast'ta geçecek. Tabii her bir bölümün orijinal Diablo'dan daha büyük olduğunu tekrar söylemeye gerek duymuyorum.

Diablo 2'de Glide ve Open_GL standartlarını kullanan 3D ekran kartlarına tam destek olacak. İzometrik bir oyun olan Diablo 2'de 3D kartlarının kullanılmasının sebebi, kullanılan gelişmiş grafik teknikleri. Diablo 2'deki perspektif düzeltme, parallax kaydırma ve dizlerinizin bağını çözecek büyü efektlerinin altından sadece 3D ekran kartları kalkabiliyor. Renkli ışıklandırma, gölgelendirme ve alevler 3D kartları dibine kadar sömürecek güzellikte. Sonuç olarak grafiklerin şimdiye kadar gördüğümüz aynı türden bütün oyunlara "hadi ordan!" dedirtecek düzeyde olduğunu söyleyebiliriz. Diablo 2 hakkında daha geniş bilgi edinmek için Level Mayıs 99 sayısındaki İlk Bakış yazımıza bir göz atın isterseniz.



FRP • Çıkış Tarihi: Temmuz 99

Dark Reign 2

Dark Reign 2, başarılı ve zor olan nadir RTS'lerden Dark Reign'ın devam oyunu. Konu olarak Dark Reign'deki olaylara sebep olan çatışmaları işleyen oyun, Dark Reign'den önceki bir zaman diliminde geçiyor. 26. Yüzyıl dünyasında çok katı bir İmparatorluğa karşı baş kaldıran küçük klanların verdiği mücadele anlatılıyor. Dark Reign 2 üs kurma, kaynak yönetimi ve savaş gibi alıştığımız real time strateji öğelerini korurken, savaşı içindeki bir askerin gözünden görebilmemize izin veren bir 3D motoru ile hazırlanıyor.

RTS • Çıkış Tarihi: Eylül 99

STRATEJI

10th Planet	2000 ve ötesi
Age of Empires 2	Ekim 99
Age of Wonders	2000 ve ötesi
Ancient Conquest	Temmuz 99
Braveheart	Haziran 99
Civilization 2: The Test of Time	Aralık 99
Civilization 3	2000 ve ötesi
Conflict of Nations	Ekim 99
Diplomacy	2000 ve ötesi
Earth 2150: Escape from Blue Planet	Aralık 99
Evolva	2000 ve ötesi
Force 21	Temmuz 99
Good & Evil	2000 ve ötesi
Heroes of Might&Magic 3: Armageddon's Blade	
Hidden&Dangerous	Temmuz 99
Jagged Alliance 2	Haziran 99
Majesty: Sovereign of Ardania	2000 ve ötesi
Man-o-War 2	Temmuz 99
Metal Fatigue	Eylül 99
Rage of Mages 2: Necromancer	Ağustos 99
Seven Kingdoms 2	Ağustos 99
Sim Mars	2000 ve ötesi
Shadowpact	Kasım 99
Shogun	Temmuz 99
StarTrek: Starfleet Academy	Ağustos 99
Star Wars: Force Commander	Kasım 99
Street Wars	Eylül 99
Theme Park World	2000 ve ötesi
Theocracy	2000 ve ötesi
Total Annihilation: Kingdoms	Haziran 99
Tribal Lore	Ekim 99
TZAR	Temmuz 99
Wall Street Tycoon	Eylül 99
Warhammer 40000: Rites of War	Temmuz 99
Warlords 4: Battlecry	Aralık 99

SPOR

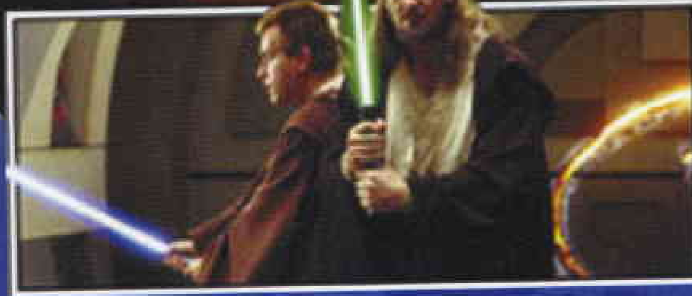
FA Premier League Manager 2000	0Ekim 99
FA Premier League Stars	Eylül 99
Fifa 2000	Kasım 99
Formula 1 Championship	Aralık 99
Jeff Gordon XS Racing	Haziran 99
Madden NFL 2000	Aralık 99
Midtown Madness	Haziran 99
Nascar 2000	Temmuz 99
NBA 2000	Kasım 99
Need for Speed Road Challenge	Haziran 99
NHL 2000	Kasım 99
No Fear Mountain Biking	2000 ve ötesi
Rugby World Cup 99	Kasım 99
Sega Rally Championship 2	Eylül 99
Superbike 2000	Ekim 99
Supercross 2000	Aralık 99
Tiger Woods 2000 PGA Golf	Ekim 99
WCW Mayhem	Kasım 99

LEVEL HİT

Episode 1 PHANTOM MENACE
Star Wars

May the force be with you....

STAR WARS
EPISODE I
THE PHANTOM MENACE
On PlayStation and PC



Dünyanın en çok bilinen bilim-kurgu klasiklerinden biri olan Star Wars uzun bir bekleyişten sonra yeni bölümü Phantom Menace ile gösterime girdi. Amerika'da fırtınalar koparan film, sadece oyuncak, T-shirt gibi ıvır zıvırların satışı ile yılda 4 milyon dolar kar eden George Lucas'ın kasasını doldurmaya devam ediyor.

Star Wars Phantom Menace filminin gösterime girmesiyle birlikte piyasaya çıkan Star Wars oyunlarından biri olan Phantom Menace'da piyasaya çıktı. Bu oyunlar esas olarak insanlara filmi lanse edebilmek için yapılıyor olsa da, reklam için çıkarılan bir oyunun bu kadar kaliteli ve özenli yapılması, Lucas Arts kalitesinden her ne için olursa olsun taviz vermediğinin göstergesi. Piyasaya aynı konuyu bağlı iki değişik oyunla çıkan Lucas Arts, bunlardan tamamiyle film konusunun paralelinde gelişen bir senaryoya sahip olan Phantom Menace ile ilk defa bir filmin senaryosu birebir örnek alınarak yapılan oyun oluyor. Oyunun senaryosu filmin belli bölümlerinin alınarak konunun genel hakimiyeti bozulmadan aktarılması ile gerçekleştirilmiş. Tabii bu yönüyle de oyunu oynamadan filmi izleyip konuya hakim olmanın büyük bir avantaj olduğu da bir gerçek. Oyundaki tüm grafik modellemeleri filmdeki modellerle birebir tasarlanmış. Kısacası oyunun asıl amacı tümüyle filmin senaryosunu oynayabilmenizi sağlamak.

Oyun tamamen 3D olarak hazırlanmış, siz olayları Resident Evil'da da olduğu gibi Third-Person açısından takip ediyorsunuz. Kamera sizi yaptığınız hareketler doğrultusunda takip ediyor. Bu özellik hızlı hareket ettiğinizde bazı olayları gözden kaçırmanıza sebep oluyor ancak oyunun atmosferini en iyi şekilde algılamanızı da sağlıyor. Oyunun 3D desteği ve ses efektleri geçekten harika. Özellikle klasik Lightsaber'ın ses efekti kendinizi Obi-Wan-Kenobi zannetmenize yetiyor. Belki de oyunun tek eksiği diyebileceğim unsur müziklerin yetersizliği. Gerçi konunun kendine has karizması atmosferin yaratılmasına yetiyorsa da belli bir zaman sonra oyunda yeteri kadar müzik olmadığını hissetmeye başlıyorsunuz.

Phantom Menace piyasadaki tüm 3D ses sistemlerine destek veriyor bu belki de oyunda bu özelliğin işinize ne kadar yaracağının bir göstergesi. Çünkü oyunda oynadığınız görüş açısı gereği çevrenizdeki tüm düşmanları göremiyorsunuz. Düşmanlarınızın yüzde doksanbeşi de Droid olduğundan seslerinden kolayca yakında mı uzakta mı anlayabiliyorsunuz.

If you only know the power of the darkside...

Oyuna Naboo gezegeninden gelen Jedi Obi-Wan-Kenobi ve Jedi Master Qui-Gon Jinn ile başlıyorsunuz. Siz ilk olarak Obi-Wan-Kenobi'yi yönetiyorsunuz. Qui-Gon Jinn kendi başına belli bir süre yanınızda dolanıyor ve size ne yapmanız gerektiğini anlatıyor. Zaten o yanınızdan ayrılana kadar ki bölüm bir Tutorial havasında geçiyor. Oyunun ilerleyen bölümlerinde senaryonun gerektirdiği şekilde Qui-Gon Jinn, Queen Amidala ve Captain Panaka'yı da yönetiyorsunuz. Doğal olarak silahlar ve fiziksel hareketler buna göre değişiyor.Oyun filminde geçen tüm mekanları kullanıyor Naboo, Tatooine, Mos-Espa ve son olarakda Coruscant gezegenleri. Tüm bu mekanlar ayrı birer bölüm olarak karşınıza çıkıyor. Hepsinin kendilerine has atmosferleri olduğundan oyunda sürekli bir kendini yenileme durumu var. Klasik Star Wars atmosferini iliklerinize kadar hissettiğiniz bu mekanlarda sadece savaşmıyor aynı zamanda NPC'ler ile etkileşimli olarak konuşuyor ve bilgiler alıyorsunuz. Oyunun herhangi bir bölümünde alt görev alıp birine yardım ederseniz veya yararlı bir iş yaparsanız,bu oyunun ilerleyen safhalarında işinize yarıyor.

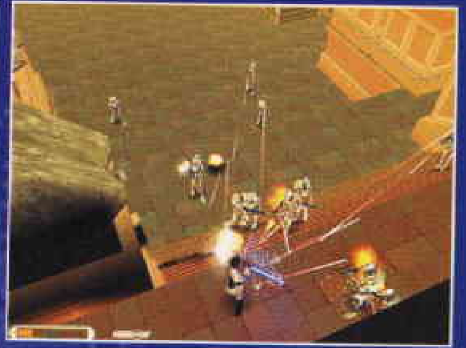
Özellikle Mos-Espa bölümünde bulduğunuz tüm eşyalar karşınıza çıkan bilmeceleri çözmekde işinize yarıyor. Eğer önemli bir ayrıntı atlarsanız, ilerleyen bölümlerde zorlanırsınız. Genellikle topladığınız eşyaları, karşınıza çıkan bilmeceleri çözmekte kullanırken dikkat etmelisiniz. Bir kere kullanma şansınız olan bir eşyayı gereksiz bir yerde kullanıp harcarsanız, olayı tekrar toparlamak hayli zamanınızı alır.

Filmin bir bölümünde Qui-Gon-Jinn ve Obi-Wan Kenobi, Anakin Skywalker'ı Tatooine gezegeninde arıyorlar. Filmde bu sahne kısa sürmesine karşın oyunda tüm Tatooine bölümünün ana amacını oluşturuyor. Bu bağlamda oyunun her bölümünde amacınız diğerinden farklı ancak genel hikayeyi tamamlayan öğeler.

Oyun klasik Rpg oyunlarında olduğu gibi bir Inventory bölümü içeriyor burada sağda solda bulduğunuz veya satın aldığınız eşyaları saklıyorsunuz.













Özellikle bulduğunuz eşyaları doğru yerde kullanmaya çok dikkat etmelisiniz. Oyuna sürekli bir aksiyon öğesi hakim olsa da bu oyunun bir Adventure olduğunu unutmamalı ve sabırlı davranmalısınız. Naboo şehrine geldikten sonra başlayan NPC etkileşimi sizin bazen hataya düşmenize yol açabiliyor. Bazen arka arkaya konuştuğunuz iki NPC farklı bilgiler verebiliyorlar. Bu, oyuna gerçekçilik katıyor.

NPC'ler dışında sürekli size tavsiye babında bilgiler veren partnerinizi de kesinlikle dinlemelisiniz. Çünkü onların size söyledikleri sizin bilemeyeceğiniz ve bir şekilde, bir yerde kullanacağınız bilgiler.

Silahlara gelince; elinizde klasik Lightsaber, oynadığınız kişiye ve bölüme göre karşınıza çıkan iki, üç silah ve sadece yönettiğiniz iki Jedi'a has bir yetenek olan Jedi Force Push Power var. Bu yetenek ile bazı eşyaları hareket ettirebiliyorsunuz. Bu hem bazı moron Droid'leri etkisiz hale getirmekte hem de çeşitli zorlukları aşmanızda size yardım ediyor. Lightsaber'ın kullanımına gelince, bu kılıçla size açılan ateşi bloklayabilirsiniz. Belki de oyunu kolaylaştıracağına inandıklarından kılıcın etkisini filmlerde gördüğümüzden daha aza indirgemişler.

Her önünüze çıkan Droid'e saldırmaktansa biraz daha sessiz ve kendinizi hissettirmeden ortalarda dolanmaya çalışırsanız lehinize olur. Gerçi hiç olmadık yerde bir teneke yığını size ateş etmeye başlıyor ama siz genede dikkat edin. Başarılı olmak istiyorsanız sürekli oyunu Save edin. Oyun aksiyon ağırlıklı olduğundan bu oyunun atmosferini dağıtan bir unsur olabilir ancak bölümün sonuna geldiğinizde ölürseniz, o bölüme tekrar başlamak zorunda kalmak oyundan soğumanıza yolaçabilir.

Fear is the power of darkside...

Oyun, bizim filmi izlediğimiz varsayılarak yapıldığından,bizim gibi film gösterime girdikten üç ay sonra izlemek zorunda kalan Star Wars hayranları bu oyunu oynamak istemeyebilirler ve oyunu oynayarak filmin heyecanının kaçacağını üşünebilirler. Ancak bu oyunları oynamak için filmi üç ay beklemenin de saçmalık olacağı bir gerçek. Sonuç olarak benim gibi içinde Kemal Sunal muhteva eden Star Wars ile alaka bir olay bile olsa ilgisini çeken biriyseniz bu oyunu zaten alacaksınız. Haa, eğer sıradan biriyseniz sadece mükemmel bir oyun oynamak içinde bu oyunu almalısınız.

Not:Oyunun tam çözümünü gelecek ay Level'da bulabilirsiniz.

The Phantom Menace — 9

Lucasarts •Adventure • 1 CD

İNCELEYEN	: Ekim Erkurt		
SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 150 MB
İŞLEMCİ	: Pentium 133	CD-ROM	: 4Hızlı
RAM	: 32 MB	Multiplayer	: Yok
3D Hızlandırıcı	: D3D, Glide,		
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★☆		
GRAFİK	: ★★★★★★★★★★		
ATMOSFER	: ★★★★★★★★★★		
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★☆		
Bilgi İçin	: www.lucasarts.com		
Level CD	: Verilmedi		

Episode 1 THE RACER Star Wars

LEVEL HIT

Belki daha önce hızlı bir oyun oynadınız, ama bu kadar iyisini oynamadığınıza emin olun.



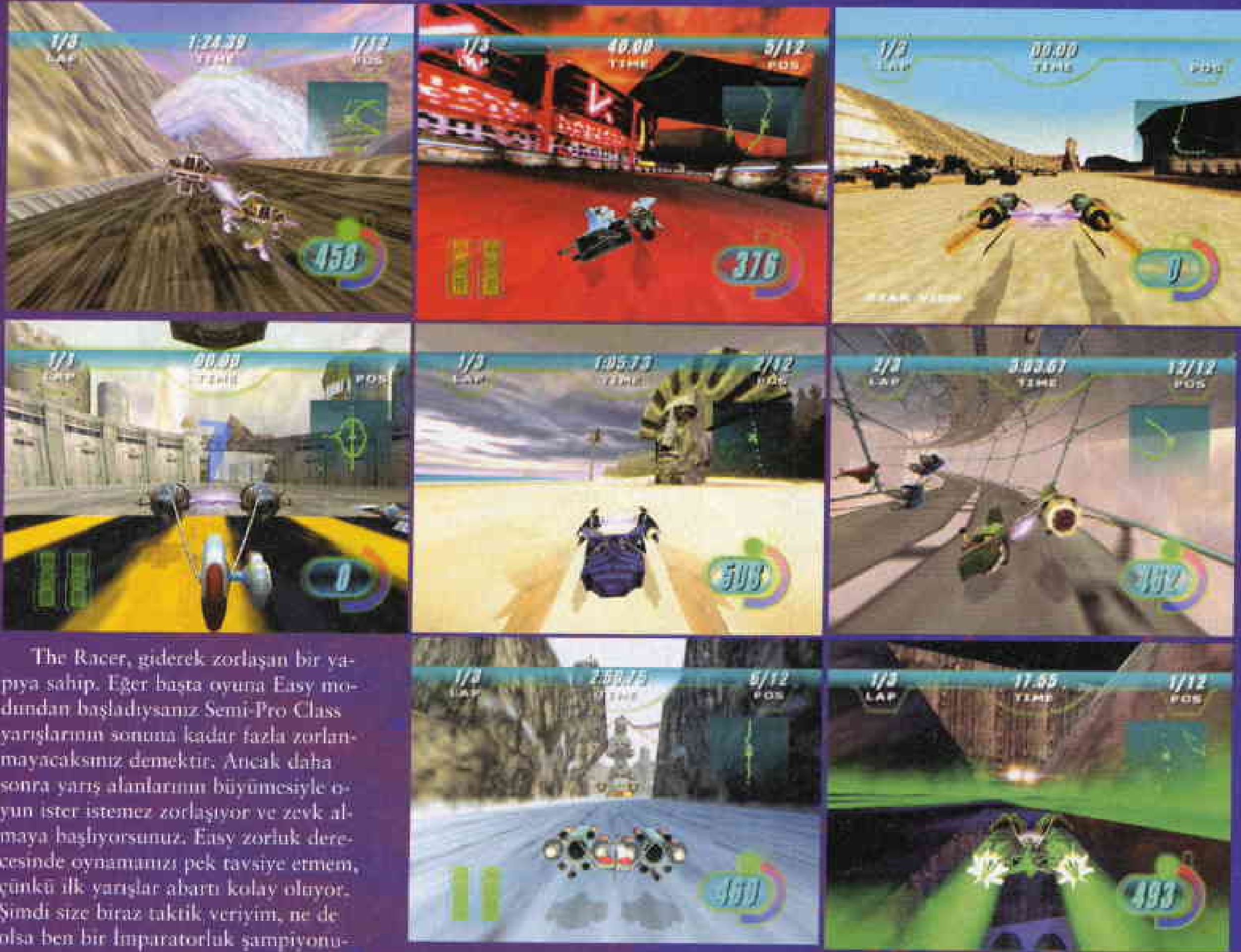
Star Wars Episode 1:Phantom Menace filminin işlendiği ikinci oyun olan The Racer,filmdeki en eğlenceli bölümlerden biri olan Podracing olayını işliyor. Filmde Anakin Skywalker'ınTatootine gezegeninde yapılan ve yaklaşık 10 dakika süren Podracing yarışı, filmin en eğlenceli ve orijinal bölümlerinden biri olarak izleyenleri büyülüyor. Saatte 600 mil hızla giden araçları yönetmek, bu sahneye bayılacak olan (3 ay sonra) Star Wars manyaklarını mest edecektir.

Oyun,Wipeout ve Deathkarz tipi renkli bilimkurgu yarışlarına benziyor ve her zaman olduğu ve olacağı gibi kendini Star Wars konulu bir oyun olmasıyla benzerlerinden ayrılıyor. Podracing araçları birbirine manyetik bir bağ ile tutturulmuş iki jet motoruna bağlı bir kabinden oluşan araçlar. Bu araçlar Turbo güçlerini kullanmadan en az 500 mil hız yapabilmektedirler. Genellikle 3-4 gözlü, ikiden çok uzvu olan elemanlar tarafından kullanılırlar. Çeşitli ırklardan 12 yarışmacı seçebiliyorsunuz. Bunların arasında Anakin Skywalker da var ki zaten onun dışındaki zibidi yaratıkları seçeceğinizi zannetmiyorum. Bu yarışmacıların sahip oldukları araçlar birbirlerinden farklı özelliklere sahipler. Ancak hangisini seçtiğiniz, podların parçalarını yeniliyebilme şansınız olduğundan pek önemli değil.

Oyunda, 8 değişik gezegende ve 21 değişik futuristik atmosfere sahip yarış alanında yarışıyorsunuz. Bu gezegenlerin atmosferleri birbirlerinden tamamen farklı. Çevresel efektlerin yanında bulunduğunuz mekana göre değişen engellerle karşılaşıyoruz. Bunlardan Tarooine gezegeninin ilk pisti filmdeki yarışın geçtiği pist. Ek olarak, çeşitli gizli pistler var. Oyundaki amacınız, çeşitli derecelerde şampiyon olduktan sonra imparatorluk şampiyonu Zabulda'yı yenmek. Her yarışta en az ilk dörde girmelisiniz aksi taktirde aynı bölümü tekrar oynamak zorunda kalıyorsunuz ve o bölümde dereceye girene kadar diğer bölüme geçemiyorsunuz. Aldığınız dereceye göre elinize geçen para tutarınca aracınızda çeşitli yenilikler yapabiliyorsunuz. Aracınızda yapacağınız yenilikler oyundaki başarınızı direkt etkiliyor.

Racer'daki mükemmel 3D grafikler ve ses efektleri insanı gerçekten etkiliyor. Işık,sis efektleri özellikle Extreme GT ve Deathkarz da olduğu gibi abartılı ve gereksiz makyajlar olmaktan çok oyunun atmosferine yardımcı oluyor. Oyundaki tüm bölümlerin farklı mekanlar olması, dolayısıyla da her bölümün kendine özgü atmosferi olması oyundan sıkılmanızı büyük ölçüde engelliyor. Araçlar yere yakın olmalarından dolayı size hızlı gittiğinizi fazlasıyla hissettiriyor. Tabii mükemmel 3D oyun yapısının sağladığı olanaklarla diğer yarış oyunlarında bulunan aracın hareket etmiyormuş da, yol size geliyormuş hissi Racer'da yok. Her bölüm sonunda oyunu kaydediliyor. Oyuna yeniden girişinizde önceki ismi seçiyorsunuz ve oyuna kaldığınız yerden devam ediyorsunuz.





The Racer, giderek zorlaşan bir yapıya sahip. Eğer başta oyuna Easy modundan başladıysanız Semi-Pro Class yarışlarının sonuna kadar fazla zorlanmayacaksınız demektir. Ancak daha sonra yarış alanlarının büyümesiyle oyun ister istemez zorlaşıyor ve zevk almaya başlıyorsunuz. Easy zorluk derecesinde oynamanızı pek tavsiye etmem, çünkü ilk yarışlar abartı kolay oluyor. Şimdi size biraz taktik veriyim, ne de olsa ben bir İmparatorluk şampiyonuyum;

*Bu oyunu hakkıyla oynamak ve eğlenmek istiyorsanız, kendinize bir analog Joystick alın. Aksi taktirde oyun eziyete dönüşebilir.

*Bir yere çarpıp aracınızı yoketriğinizde sizi oyuna kaldığınız yerden az bir zaman kaybı ile devam ediyorsunuz. Bu zaman kaybından minumum etkilenmek için ilk Upgrade edeceğiniz özellik Acceleration olmalı. Böylece oyuna katıldıktan sonra daha çabuk hızlanıp siz hızlanmaya çalışırken 600 mil hızla yollarına devam eden diğer elemanlara yetişmiş olursunuz.

*Oyunun Turbo özelliğini gaza gelip sürekli kullanmayın. Göstergedeki uyarı ışığı yandıktan az bir süre sonra hala ısrar ederseniz motorlarınız patlıyor. Bunun yerine kısa aralıklarla turboya basın, çekin. Böylelikle motorunuzu kaybetme riskini ortadan kaldırmış olursunuz.

*Oyunda rakiplerinizin yapay zekaları oldukça iyi. Eğer Easy'de oynamıyorsanız rakipleriniz size gerçekten acımasız davranıyorlar. Mesela onları geçmeye çalışırsanız size sağa veya sola itirip duvarlara çarpmanızı sağlıyorlar.

*Oyun boyunca seçtiğiniz aracı Upgrade ederken, ilk olarak tüm özellikleri aşağı yukarı eşitleyip daha sonra 2-3 özellik üzerine Upgrade'lerinizi devam ettirmelisiniz. Aksi taktirde oyun boyunca yaptığınız Upgrade'ler yeterli olmuyor.

* Frenlerinizi pek kullanmayın, eğer çarpacaksanız çarpın. Fren yaptıktan sonra hızlanmak için kaybedeceğiniz zaman Parçalandıktan sonra oyuna dönme sürenizle neredeyse aynı.

*Para vermeden aracınızı Upgrade etme için yarış sırasında parçalanan rakiplerinizin, yerlere saçtıkları parçaları toplayabilirsiniz. Bu yolla ucuz yenileme sağlamış olursunuz.

*Eğer oyun sırasında aldığınız hasarlar sonucu aracınızın çabuk dağılmasını istemiyorsanız, Pit Droid'lerden alın. Bunlar siz oyun sırasında Repair tuşuna bastığınızda aracınızı tamir eden elemanlar ve oyunda başarılı olmanızın anahtarı.

*Hangara girin ve aracınızı inceleyin o sırada eğer Anakin'i seçmişseniz biraz hareketsiz bekleyip neler yaptığını izleyin.

Sonuç

Star Wars'un diğer oyunu Phantom Menace ile aynı kaderi paylaşan, yani hiç beklemediğimiz kadar başarılı bir oyun The Racer. Bu sadece konusunu Star Wars'tan aldığı için değil, gerçekten özen gösterilerek yapıldığı için. Daha önce piyasada görüldüğü gibi çeşitli isimlerin arkasına sığınarak çıkartılan oyunların yarattığı fiyaskolardan sonra, zaten sevilen bir konu üzerine böyle iyi iki oyun yapmak gerçekten alkışlanacak bir olay. The Racer, oyun yapısı ve teknik özelliklerin kullanımı açısından da son derece başarılı. Piyasada bu açılardan benzeri birçok oyun olmasına rağmen onları çok kolay altedebilecek kalitede olması bu oyunu zirveye taşıyor.

The Racer

9

LUcas Arts • Yarış • 1 CD

İNCELEYEN	: Ekim Erkurt		
SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 150 MB
İŞLEMCİ	: Pentium 200	CD-ROM	: 4Hızlı
RAM	: 32 MB	Multiplayer	: Var
3D Hızlandırıcı	: D3D, Glide		
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★☆		
GRAFİK	: ★★★★★★★★★★		
ATMOSFER	: ★★★★★★★★★☆		
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★★		
Bilgi İçin	:		
Level CD	: Verilmedi		

Episode 1 THE GUNGAN FRONTIER

Star Wars

Star Wars hayranlarının etinden sütünden sonuna kadar yararlanmaya and içen George Lucas, Episode 1 çılgınlığını da fırsat bilerek, aynı anda Episode 1 konulu üç oyunu piyasaya sürdü.



The Gungan Frontier, Episode 1 konulu oyunlardan strateji türünde olan tek oyun. Size Battle of Naboo'nun kahramanı olarak, Gungan Yüksek Konseyi tarafından oldukça önemli bir görev verilir. Su altındaki şehirleri nüfus artışı yüzünden yetersiz kalmaktadır ve Naboo'nun aylarından birisine koloni kurmak istemektedir. Ama bir sorun vardır, bu ayda hiç hayat olmadığı için, yaşama elverişli değildir. Tabii bizim bu olayda etkimiz nedir diyeceksiniz, sizin göreviniz burayı çeşitli hayvan ve bitkilerle bezeyerek, yaşama elverişli bir hale getirmek. Ekolojik dengeyi kurduğunuzda Gungan'lar buraya taşınacak ve sizin kurduğunuz dengeyi bozmaya başlayacaklar. Bu noktadan sonra işiniz iki kat zorlaşıyor çünkü, tıpkı insanlar gibi, Gungan'lar da doğayı istedikleri gibi kullanmak isteyecekler. Hem onları memnun edip nüfuslarının artmasını sağlamak, hem de doğal dengeyi korumak artık sizin işiniz.

Ah şu Gungan'lar!!

The Gungan Frontier esas olarak 8-10 yaş arasındaki miniklere yönelik hazırlanmış bir oyun. Arabirim ve kaynak yönetimi gibi unsurlar oldukça basit hazırlanmış. Bu oyuna hemen alışmanızı kolaylaştırıyor. Ama oyunun konusu, vahşet yüklü ve öldürmekten başka bir şey yapılmayan oyunlardan hoşlanmayan her yaştan strateji severi kendine çekebilir.

Gezegen üzerindeki dengeyi kurmak için, okyanusun dibindeki deniz-uzay aracınızı kullanıyorsunuz. Aracınızdan karaya attığınız bitki tohumları ve hayvanlar (yaratıklar?) ekolojik dengeyi kurmanızı sağlıyor. Hangi hayvanın hangi bitkiyi yediği, onu hangi hayvanın yediği anlaşılması çok basit bir besin zinciri sayesinde anlaşılıyor. Eğer isterseniz oyundaki Create-a-Critter seçeneğiyle kendi yaratık ve bitkilerinizi dizayn etmeniz de mümkün. Gezegen yüzeyindeki yaşam oturduğunda, Gungan'lar da gelip denizin dibindeki şehirlerini kurmaya başlıyorlar. Tabii şehirlerinin büyümesi için kaynak gerekiyor, etraftaki tek kaynak ise sizin kurduğunuz düzen içinde yaşayan hayvan ve bitkileriniz. Sizin yapmanız gereken şey, Gungan'lara hangi türden ne kadar toplayabileceklerini söyleyerek hem onları memnun etmek, hem de gezegenin doğal dengesini korumak. Tabii basit gözüken bu işlemin bir süre sonra doğal afetlerin de olaya girmesiyle oldukça karışığını söylemeliyim. 8-10 yaşındaki bir çocuğun bu oyunun hakkını vererek oynayabileceğine de inanmadığımı hemen ekliyeyim.

Oyunda yapmanız şey ilk olarak bir bitki örtüsü oluşturmak. Geniş bir alana atılan bitki tohumları, bir süre sonra sizin kontrolünüz dışında da çoğalmaya başlıyor. Bu noktada istediğiniz bir otobur hayvanı ortalığa salmalısınız. Daha sonra bunlar da üremeye başlıyor. Etoburları da işin içine kattınız mı, doğa kendi kendine işlemeye başlayacaktır. Eğer oyunu en kolay zorluk seviyesinde oynarsanız, hayvanlarınız için gereken bitki türleri, gereken miktarlarda otomatik olarak gezegene atılacaktır. Daha zor seviyelerde ise sizin uğraşmanız gerekir.

Gülün Dikeni Vardır

Maalesef Gungan Frontier, diğer Episode 1 konulu oyunların kalitesine yaklaşamıyor. Grafikler voxel tabanlı bir 3D engine tarafından gösteriliyor, bunun iyi yanı işlemciyi pek fazla yormadan üç boyutlu grafikler çizebilmesi. Kötü yanı ise 3D hızlandırıcınız olsa bile kullanamaması. Açıkçası tüm detaylar açıkken benim Celeron 300A'da gözle görülür takılmalar oldu. Canavar gibi TNT kartım kasanın içinde yatıp uyurken, ben bu oyunu bu kadar yavaş oynamak zorunda olmamalıydım. Ayrıca, grafikler de o kadar alım şalım değil, en yüksek detay seviyesinde bile piksel piksel görünüyor. Ses ve müzikler olayı biraz kurtarıyor, müzikler vasat sayılır ama yaratıkların sesleri oldukça güzel. Daha çok küçüklere yönelik tasarlandığından, oynanabilirlik yönünden de bir sorun yok. Ama bariz bir atmosfer eksikliği var. Daha bir gün önce Phantom Menace oynayıp ağzının suları akmış, Pod Racer'da ses hızını katlayıp Need for Speed 4'ü bir kenara atmış olmasaydım bile bu oyunu sizlere tavsiye etmezdim. Ama şu haliyle kesinlikle tavsiye etmiyorum. Ne diyelim, darısı bir sonraki Episode 1 oyunu Obi-Wan Kenobi'nin başına. L

The Gungan Frontier — 6

Lucas Learning • RTS • 1 CD

İNCELEYEN	: Sinan Akkol		
SİSTEM	: Windows 9X	HD Alanı	: 85 MB
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 4Hızlı
RAM	: 32 MB	Multiplayer	: Yok
3D Hızlandırıcı	: Gerekmiyor		
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★☆☆☆		
GRAFİK	: ★★★★★★☆☆☆☆		
ATMOSFER	: ★★★★★★☆☆☆☆		
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★☆☆☆		
Bilgi İçin	:		
Level CD	: Verilmedi		

Poolshark

Stres atmak için yapılan çeşitli sporlar vardır. Golf, bilardo vs. Eğer evinize bilardo masası alacak kadar paranız yoksa, hemen bilgisayarınızın başına geçin ve belki de hayatınız boyunca göremeyeceğiniz masalar üzerinde oynayın.

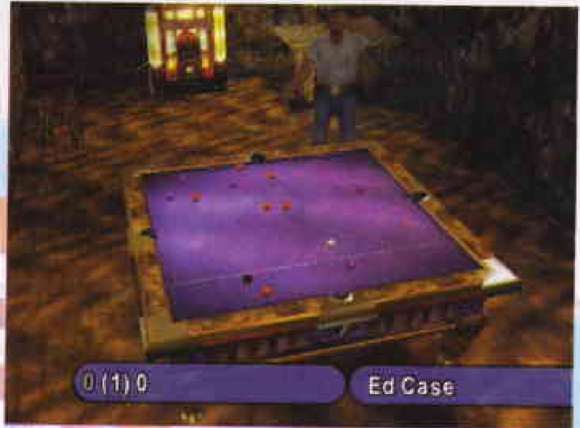
Sadece futbolun spor olarak görüldüğü ülkemizde, kahvehane kenarlarında yıllarca gelişmeye çalışan bilardo asıl Atari salonu çılgınlığının son zamanlarında popüler oldu. Semih Saygıner'in de bir Türk dünyaya bedel şeklinde ortaya çıkarak Avrupa ve dünya şampiyonalarında hatırı sayılır dereceler alması medyanın o zamanlar pek bir ilgisini çekmemiş olsa da bu işin meraklıları bu haberleri gayet yakından takip ediyorlardı. Neyse gelelim bu güne. Gremlin Interactive'deki adamlar hadi bir oyun yapalım ama bilardo üzerine olsun. Bayağı ilginç ve eğlenceli olsun, hatta Multiplayer üzerine geliştirelim ki çok da zevkli olsun demişler herhalde ve sonra da yemeden içmeden bu oyunu yapmışlar. Ama ne kadar başarılı oldukları tartışılabilir.











Hangisinden Oynayalım?

Interplay'in Virtual Pool'u temel alınarak hazırlanan Pool Shark bir çok yeniliğe de ev sahipliği yapıyor. Oyun içerisinde dünya üzerinde çeşitli yerlerden gelen toplam 18 tane ruh hastası, rahatsız bilardo oyuncusu ile dünya şampiyonluğunu kazanmak için mücadele etmek zorundasınız. Bu karma serserilerden, beyefendilerden ve tabii ki gayet hoş hatunlardan oluşuyor. Tabii ki bu tipler zorluk derecesine veya oyun türüne bağlı olarak değişebiliyorlar. Hemen her oyunda olduğu gibi 3 tane zorluk derecesi bulunan oyunda, yine her zaman ki en sağlıklısı en kolay olanı. En azından ben günlük hayatım bilardo oynamayan bir insan olduğum için bana öyle gelmiş de olabilir? Eğer kendinize güveniyorsanız, profesyonel olarak da oynayabilirsiniz. İllaki bu rakiplere karşı da oynamak zorunda değilsiniz. Oyunun oldukça sağlam bir Multiplayer desteği var bu sayede oyuncu sayısı tam 16 kişiye kadar çıkabiliyor. Bana sormayın ben denemedim ama oldukça ilginç olsa gerek. Oyunu direkt modem bağlantısı ile karşı numarayı arayarak, seri bağlantı ile direkt karşıdaki bilgisayara bağlanarak veya TCP/IP protokolünü kullanan bir ağ üzerinden rahatlıkla oynayabilirsiniz. IP numarası konusunda herhangi bir sorun yaşamamak için, yine CD içerisinde gelen ve kendi IP numaranızı görebileceğiniz YouAre aracını kullanabilirsiniz.

İster klavye ister fare kullanarak oynayabileceğiniz oyunda, bunlarla ilgili herhangi bir ayar mevcut değil. Sadece fare tuşlarının yerini (Herhalde solakları düşünmüşler) değiştirebiliyor ve yine fare kullanırken analog veya dijital vuruş arasında seçim yapabiliyorsunuz. Bunlar haricinde oyun için de çok fazla bir ayar yapma şansınız yok zaten. Oyun başlatmadan önce kullanmak istediğiniz grafik kartı sürücüsünü seçmeli, oyun içerisinde kullanmak istediğiniz grafik detayını, ses ayarlarını yapabiliyorsunuz. Grafik kartı sürücüsünü seçmeniz gereken pencere de tüm denemelerimin neredeyse yarısında Vodoo2'yi görmedi. Büyük bir hata. Bilgisayar Reset yemekten midesine bozdu yaw. School of Pool bölümünde oyunda oynayabileceğiniz bilardo türlerinin US ve UK kuralları, çeşitli atış stilleri interaktif olarak gösteriliyor. Burada ilgin olan ise fantezi atışlar bölümü. Eğer bilaardo da iddialıysanız bu atışları çok çalışıp, gerçek hayata geçirebilirsiniz. Çünkü bunların tümü şampiyonların gösteri maçlarından alınmış atışlar.

Hangi Top, Hangi Delik?

Bilardo oynamak zorunda kaldığınız masalar ve mekanlar doğruyu sölemek gerekirse beni hiç tatmin etmedi. Bazen bir cam masa üzerinde bazen abuk subuk rengarenk bir masa üzerinde. Zaten eğer Direct 3D veya 3D hızlandırıcılı bir kartınız yoksa bu oyunu pek de oyanamak isteyeceğinizi zannetmiyorum. Aynı zamanda çalan müziğin uyumsuzluğu (techno ağırlıklı), efektlerin kötülüğü ile birleşince, burada ne işim var diye düşünmeye başladım. Son olarak bu hakkında söylemek isteyeceğim bir şey var. Sadece meraklılarına hitap eden öle bir bilardo oyunu işte. **L**

5

Poolshark

Gremlin • Spor • 1 CD

İNCELEYEN	: Phantom		
SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 40 MB
İŞLEMCİ	: Pentium 200	CD-ROM	: 4Hızlı
RAM	: 16 MB	Multiplayer	: 16
3D Hızlandırıcı	: Glide, Direct 3D		
OYNANABİLİRLİK	★★★★★☆☆☆☆☆		
GRAFİK	★★★★★★☆☆☆☆		
ATMOSFER	★★★★★☆☆☆☆☆		
SES/MÜZİK	★★★★★★☆☆☆☆		
Bilgi İçin	:		
Level CD	: Verilmedi		

Wild Metal Country



Eskiden Amiga'sı olanlar Tanks oyununu belki hatırlar. Bu oyun oldukça basit bir yapıya sahipti ve oynamayı öğrenmek insanın birkaç dakikasını alırdı. Ama bunun yanında, daha önce görülmemiş oyun yapısı ile, özellikle iki kişi ile oynandığında inanılmaz derecede zevk veren bir oyundu. Karşılıklı iki tepeye konuşlandırılmış iki tank birbirlerine sıra ile ateş ederek yok etmeye çalışırlardı. Şimdi açıklayacağım oyun olan Wild Metal Country de bu oyunun 1999 versiyonu. Doğal olarak grafik, ses ve içerik yönünden ondan kat kat üstün, ancak ana mentalite olarak aynı.

İlk büyük çıkışını Grand Theft Auto ile yapan ve bu yeni oyunla da çıkışını sürdüreceğe benzeyen DMA Design, bu sefer de geleneğini bozmadı ve Wild Metal Country ile son derece orijinal bir oyuna adını yazdırdı. Ama bu sefer başarıyı GTA da olduğu gibi sadece daha önce örneği görülmemiş bir oyun yapısı ile değil, teknik özellikleriyle kazanmaya çalışıyorlar.

Oyuna şu an piyasadaki tüm ileri düzey Multimedia araçlara destek veriyor, ki bu da pek çok büyük şirketin iddialı olmayan yapımlarında önemsemediği bir gerçek. Wild Metal Country simulasyon, strateji ve aksiyon öğelerini birarada bulunduran bir oyun. Her ne kadar aracınızı Third-Person açısından yönetseniz de, aracınızı kullanış prensipleri açısından bir tank simulasyonu olarak görebiliriz. Ama kesin olan bir şey var ki, DMA Design, yarattığı bu son derece orijinal oyun ile piyasada kendine yer edinmeyi başaracak.

Hikaye

Bilmem kaçıncı yüzyılda Tehric sisteminin üç gezegeni büyük imparatorluğa karşı girişilen savaş sonucunda terk edilmiştir. Biyolojik organizmaları kontrol etmek için yaratılan akıllı askeri makineler insan nüfusunu kontrol etmeye başlamıştır. Bunun yanında, bu makinelerin asıl istedikleri tüm biyolojik yaşamı kontrol altına almaktır.

Bu yapılanmaya karşı çıkan asi bir grup insanın amacı, kendilerine hükmetmek isteyen bu makinelerin zekalarını oluşturmakta kullanılan hayvanların zeka ve davranış özelliklerinin depolandığı tüm enerji kapsüllerini toplamaktır. Tüm bu kapsüller toplandığında da bu makineler çöp tenekesi olarak kullanılacaktır ve Wild Metal Country özgürlüğüne kavuşacaktır. Tabii böyle orijinal bir oyuna bu denli dandik bir hikaye uyduran zihniyete ne demeli bilmiyorum.



Oyunun Engine'i tüm ileri düzey teknolojiyi destekliyor. Tüm grafik API'leri ve EAX, A3D destekleri ile inanılmaz çevresel efektler sağlanmış. Oyunun grafiklerinde Smooth Graphics denilen; Recoil, Rollage gibi oyunlarda da kullanılan bir motor kullanılmış. Senaryo gereği olay terkedilmiş gezegenlerde geçtiği için ortalık son derece sessiz ve sakin, tabii bu da bir süre sonra insanı sıkmaya başlıyor. Bu güzel grafikler ile arka planı biraz daha ayrıntılı yapsalardı, oyundan çabuk sıkılmak önlenebilirdi. Düşmanlarınızın, oyunun geçtiği alanın hayli büyük olmasından dolayı özellikle ilk bölümlerde aralarında büyük mesafeler olması da sıkıcı bir durum oluşturuyor. Çünkü bir düşmanı hakladıktan sonra bazen diğer bir düşmanı bulmanız zaman alıyor, bu da oyundan soğumanıza sebep oluyor.

Bunun yanında, Wild Metal Country piyasaya lanse edilirken sürekli dile getirilen fiziksel etki-tepki sistemi de gerçekten son derece etkileyici. Bu sistem, kullandığınız aracın ve yaptığınız top atışlarının dış etkenlerden etkilenmesi üzerine kurulu. Genelde dağlarda tepelerde dolandığınız için, bu etkileşimi kesin olarak hissediyorsunuz. Savaşabileceğiniz araçların farklı hız ve ağırlık noktaları bulunduğu için, her araçla farklı stratejiler geliştirerek oynamalısınız. Örneğin Cheetah adlı araç ile hızından dolayı kaçarak oynamanız lehinize olur. Ancak bu araç dengesiz olduğundan tepelere doğrudan girerseniz, tepe taklak oluyorsunuz. Doğrulana kadar da Mevlanızı buluyorsunuz.

Seçebileceğiniz beş değişik araç var. Bunun yanında 17 değişik özellikte düşmanınız bulunuyor. Burada seçtiğiniz ve rakibiniz olan araçlar isimlerin çağrıştırdığı hayvanların özelliklerine göre ayarlanmaya çalışılmış. Hem sizin hem de düşmanlarınızın araçları silah ve makine aksamı yönünden oldukça basit. Oyunu uzun süre oynadıktan, tek silah çeşidi olduğunu fark ettikten ve sürekli aynı efekti gördükten sonra, sapanla savaşıyormuşsunuz gibi geliyor. Bu unsur belki de oyunun en büyük eksiği.

Oyunda 27 değişik bölgede savaşıyorsunuz. Bu bölgelerde toprak çeşidi, hava durumu gibi unsurlar da değişiyor. Oyunun kontrolleri ise son derece basit. Yalnız oyunun fizik modellemeleri gerçekçi olduğundan, defalarca çıktı-







ğınız bir tepeyi sıcak savaş sırasında yeterli hızı alamıyor ve çıkamayabiliyorsunuz. Bu unsur, oyunun aksiyon yönünü bir nebze bastırıp ister istemez oyuna stratejik açıdan da yaklaşmanızı sağlıyor.

Klasik 3D Shooter oyunlarında görevleriniz genelde oldukça lineerdir. Yapmanız gerekenler çeşitli düşmanları yok edip bölümleri geçmektir. Zaten senaryo bu yolla işler. Ancak Wild Metal Country'de düşman yok etme olayının yanında, enerji kapsülleri adı altında Flag toplama gibi bir amacınız da var. Savaştığınız bölgeler genellikle dağlık olduğundan oyuna başladığınızda bu Flag'leri göremiyorsunuz. Bu büyük denilebilecek alanlarda gezerek onları buluyor ve düşmanlarınız tarafından yok edilmeden oyuna başladığınız noktaya dönmeye çalışıyorsunuz.

WMC, aslında Multiplayer yönü ile lanse edilse çok daha başarılı olurdu. Çünkü oyunun yapısı takım oyunu olayına çok uygun. Sadece senaryonun rezilliği göz önüne alındığında Multiplayer desteğinin değeri ister istemez hissediliyor. Oyun her türlü Multiplayer ortamda oynanabiliyor. Ancak benim tavsiyem, olayı Single Player oyunlarda kavradıktan sonra direkt Multiplayer olayına girmeniz. Internet bağlantısı olanlar Heat.net aracılığı ile oyunu bedava oynayabilirler. Zaten bir defa oynarsanız bir daha bırakamıyorsunuz. Çünkü oyunlar son derece aktif oluyor ve sizi sıkacak kadar uzun sürmüyor. Tanımasanız bile takım arkadaşlarınızla fikir alışverişi yapıp stratejiler geliştirebiliyorsunuz. Tabii durum böyle olunca, Single Player oyunlardaki monotonluk, yerini çok zevkli savaş oyunlarına bırakıyor.

Savaş Taktikleri

Aslında oyunda yapmanız gereken ilk şey, tüm araçları deneyip seçtiğiniz aracın özelliğine göre bir oyun karakteri yaratmanız. Yapay zeka vasat denebilecek düzeyde. Sizi zora sokmayacak, ama oyundan da soğutmayacak şekilde tasarlanmış. Bunu dikkate alarak stratejinizi pasif veya aktif oyun tarzı olarak belirlemelisiniz. Saklanarak uzaktan atışlarla savaşabilir ya da direkt düşmana saldırıp seri atışlarla onları yok edebilirisiniz. Bu seçimler sizin yaratacağınız kişisel oyun karakterine bağlı. Yalnız nasıl oynarsanız oynayın, dikkat etmeniz gereken bazı unsurlar var:



► Asıl amacınızı unutmayın, yapmanız gereken enerji kapsüllerini toplamak. Düşmanların hepsini temizlemek zorunda değilsiniz. Zaten bunu yapmaya çalışmak, hem zaman kaybı hem de amacınızı riske atacak bir eylem olur.

► Özellikle beşinci bölümden sonra oyun alanları oldukça büyüyor. Bu yüzden de ortalarda dolanırken kaybolmanız kolaylaşıyor. Bunu engellemek için kendinize bir işaret seçin. Bulunduğunuz yerde sürekli dönerek iz bırakabilirsiniz veya buna benzer kendinize özgü işaretler bulun.

► Eğer kapsüller ulaşamayacağınız yükseklikte ise ya da onların bulundukları yerlere ulaşamıyorsanız, uygun bir açıdan onlara ateş edin. Bu yolla onları hareket ettirebilir ve aşağı düşürebilirsiniz.

► İster istemez yakın çatışmaya girdiyseniz, seri atış yapmaya çalışın. Çünkü yakın mesafede isabet oranı düşmanın hareketli olmasından dolayı hayli düşüyor.

► Genellikle düşman hedefe yaptığınız uzak mesafeli ilk atışlar başarısız oluyor. Bu isabet oranını oyuna alıştıkça artıracaksınız ve daha az atış yaparak hedefi daha çabuk vurabileceksiniz.

► Kendinize bir araç seçin ve sürekli onunla savaşın, aksi takdirde tüm araçların değişik özelliklere sahip olmasından dolayı uyumsuzluk yaşarsınız.

► Eğer oyunu EAX uyumlu ses sistemi ile oynuyorsanız, ses efektleri size hayli yardımcı olabilir. Genelde oyun alanları engebeli olduğu için, ses efektleri aracılığıyla düşmanlarınızı hissedebilirsiniz.

► Sabit düşmanları yok etmek için onların bulunduğu mevkiden daha yüksek bir yer bulmaya çalışın. Özellikle Guard Tower'lar ne kadar saklanırsanız saklanın atış menzilindeyseniz sizi vurabiliyor.

► Hover'lar genellikle sizden daha hızlı hareket ettikleri için onlar sizi görmeden onları vurabilirseniz daha iyi olur.

Sonuç

Wild Metal Country, senaryosu ve buna bağlı olarak gerçekleştirmeniz gereken görevler dışında orijinal bir oyun. Oynanabilirlik ve teknik özelliklerinin verdiği avantaj ile sizi kendine bağlıyor. Oyunu zevk alarak oynamaya başlamanız için kontrolleri ve oyun yapısını iyi anlamanız gerekiyor. DMA Design oyunu ne kadar iyi yaparsa yapsın, bazı eksikler olduğu kesin. Örneğin oyunda hiç müzik olmamasının nedenini anlayamadım. Bir de oyunda konuyu anlatan yeterli sayıda demo yok. DMA ya bu oyunu gerçekten sadece Net oyunları için yaptı ya da bu oyunu bu tip saçmalıklar yapıp harcadı. Eğer bu tip ayrıntılar sizi ilgilendirmiyorsa,WMC sizi epey bir süre oyalayacak

İyi bir oyun. Bu sıcak yaz günlerinde alın,oynayın. L

8

Wild Metal Country

DMA Desing • Arcade Shooter • 1 CD

İNCELEYEN	: Stalker		
SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 11 MB
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 4Hızlı
RAM	: 32 MB	Multiplayer	: Var
3D Hızlandırıcı	: D3D, Glide,		
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★☆☆		
GRAFİK	: ★★★★★★★★★☆		
ATMOSFER	: ★★★★★★★★☆☆		
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★☆☆☆		
Bilgi İçin	:		
Level CD	: Verilmedi		



Roller Coaster Tycoon

Daha önce isminin içinde TYCOON kelimesi geçen bir oyun oynadınız mı hiç? Eğer oynamadıysanız çok yazık, oldukça çok şey kaçırmışsınız demektir. Çünkü adında TYCOON kelimesi geçen oyunlar genelde çok neşelidirler, bunları bir sınıfa sokmak gerekirse Kapitalist Strateji gibisinden acayip bir tür çıkar ortaya durduk yerde. Çünkü bu oyunlar her ne kadar farklı firmalar tarafından yapılmış olsalar da, neşeli ve güzel grafiklere, detaylı oyun yapısına ve bol para kokan atmosfere sahiptirler. Bu oyunlarda amaç hem işinizi geliştirip piyasaya hakim olmak, hem de bol para kazanma arzunuzu biraz da olsa tatmin etmektir. İşte bu türden son çıkan oyun şimdi piyasada, adı da RollerCoaster Tycoon. Peki RollerCoaster ne diye soracak olursanız, hani şu deli gibi ray tasarımına sahip binmesi manyak heyecanlı mini trenler var ya, işte o. Peki oyun sadece bu araçların üstüne mi kurulu? Tabii ki hayır, aslında bu oyun için oldukça gelişmiş bir Theme Park denebilir, ancak arada ki fark oldukça büyük.

Sistem İhtiyaçları

RollerCoaster Tycoon çoğu modern oyunun aksine çalışmak için çok yüksek güçlü bir sisteme ihtiyaç duymuyor, ancak tabii temel ihtıyaçlarla tavsiye edilenin biraz farklı olacağını unutmamak gerekir. Öncelikle minimum gereksinimlere bir bakalım, işletim sistemi Windows 95/98 olarak belirlenmiş. En az Pentium 90 işlemci, 16 MB RAM, 4x hızlı CD-ROM sürücü, 50 MB kadar boş hard disk alanı ve 1 MB SVGA ekran kartına ihtiyacınız olacaktır. Oyun klavye ve mouse kullanılarak oynanıyor, herhangi bir 3D grafik hızlandırıcı karta ise ihtiyaç duymuyor. Ayrıca tek kişilik bir oyun yapısı bulunduğundan Multiplayer desteğine de sahip değil, yani modem vs gerekmiyor. Gelelim tavsiye edilen sisteme, öncelikle bu oyun 3 ayrı grafik modunu destekliyor, 640x480, 800x600 ve 1024x768 çözünürlükte 16 bit renkte oynayabilirsiniz. Ancak yüksek çözünürlükte oynayabilmek için nispeten güçlü bir sisteme ihtiyacınız olacak, özellikle parkınız büyüdükçe işlemciniz ısınmaya başlayacaktır. İyi bir performans için tavsiye edilen sistem Pentium 200 işlemci, 32 MB RAM, 8x hızlı CD-ROM sürücü ve en az 2 MB ekran kartından oluşuyor.





Eskiler "İş ve eğlence karıştırılmaz!" derken, herhalde akıllarına lunapark işletmeciliği gibi bir meslek hiç gelmemiştir.

İş ve Eğlence

Eğer daha önce Theme Park oynadıysanız, bu oyuna alışmanız fazla sürmeyecektir. Ancak sadece Theme Park değil, Transport Tycoon adlı oyunun yapısından da pek çok şey bulacaksınız bu oyunda. Neyse, gelelim konuya, oyunda pek çok farklı senaryo mevcut. Bu senaryoların bazıları tek başına oynanıyor, herhangi bir kısıtlama yok ve gidebildiğiniz kadar gidiyorsunuz. Bazı senaryolarda ise belli hedeflere ulaşmaya çalışıyorsunuz, mesela şu zamana kadar şu kadar kâr et ve şu kadar ziyaretçiyi ağırla gibi. Ancak bu tür senaryolar oyuncuyu olaya biraz ısındırmak için hazırlanmış gibi görünüyor, Theme Park oynarken yaptığınız gibi dünyanın çeşitli yerlerinde parklar açmak ve rekabet etmek gibi bir sorununuz yok. Bu oyunda esas amaç büyük, güzel ve gösterişli parklar kurmak, para kazanmak parkınızı daha da büyütmek ve ayakta tutmak. Başlangıçta belli bir miktarda arazi ve parayla çalışmaya koyuluyorsunuz. Elinizde parkın sadece ana giriş kapısı mevcut, siz buradan başlayarak düzenli ve temiz bir yapı kurmak durumundasınız.

Atlıkarınca

Gelelim arabirime ve grafik yapıya, oyuna başladığınızda ekranın üst ve alt kısmında iki ayrı panelin bulunduğunu göreceksiniz. Alttaki panel genel mesajları ve benzeri detayları gösterir. Üstte bulunan paneldeki düğmeler ise her tür inşaatı yapmanıza, gereken elemanları kiralayıp kontrol etmenize, hesapları gözden geçirmenize, kısacası parkınızı kontrol altında tutmanızı sağlarlar. Arabirim oldukça temiz ve basit tasarlanmış, Ana ekran arazinizin haritasını gösteriyor, tabii karelere bölünmüş olarak. Ayrıca haritada kurduğunuz her türlü yapı, ortamda dolaşan elemanlarınız, müşteriler ve diğer detayları görmek mümkün. Her ne kadar harita diğer oyunlarda olduğu gibi üç boyutlu olmasa da, yine de oldukça güzel görünen izometrik bir yapıya sahip, istediğiniz kadar zoom yapabilir, dört farklı yönden parkınıza bakabilirsiniz. Bu sayede binaların ve diğer ulaşmak istediğiniz şeylerin arka planda kalıp gözden kaybolması önlenmiş.

Korku Tüneli

Daha önce söylediğim gibi, bu oyun sadece RollerCoaster denen oyuncakların üzerine kurulu değil, genel olarak bir oyun parkında bulunabilecek her türlü yapıyı kurabilirsiniz. Ancak başlangıçta pek az çeşit bulunuyor, araştırmaya bir miktar fon ayırarak çeşitli türden yenilikleri parkınıza getirme fırsatınız var tabii, ancak biraz zaman alıyor. Yeni bir park kurarken dikkat et-



altyapısını oluşturduktan sonra gelelim eğlence araçlarına. Farklı tipte yapılar kurabilirsiniz, ancak bunlar içerdikleri heyecan ve diğer faktörlere göre gruplara ayrılıyorlar. Parka gelen her ziyaretçi ortamda bulunan her oyuncaktan hoşlanmaz, kimi atlıkarınca gibi basit ve neşeli şeylere yönelirken, kimi de parasını RollerCoaster tarzı yüksek heyecan içeren araçlara harcamak isteyecektir. Kuracağınız her oyuncağın çeşitli istatistikleri mevcut, buradan hangi müşterilere hitap edeceğini görebilirsiniz. Ayrıca her oyuncağın oldukça geniş bir alt menüsü buluyor, fiyat ayarından tutun da, rengini değiştirmeye kadar pek çok şeyi buradan halledebilirsiniz. Çoğu oyuncağın şekli ve kapladığı alan sabittir, ancak özellikle RollerCoaster tipi yapıları kendi arzunuza ve kesenize uygun büyüklükte oluşturabilirsiniz. Tabii uğraşmak istemeyenler için hazır modeller mevcut, ancak gerçekten de ray döşeme işi hem çok zevklı, hem de çok kolay tutulmuş.

meniz gereken şey, altyapıyı düzgün planlamaktır. Geniş, rahat yollar yapmalı, böylece insanların park içinde rahatça dolanabilmelerini sağlamalısınız. Yolları banklar, heykeller, çöp tenekeleri, çiçek saksıları gibi aksesuarlarla donatmayı unutmayın tabii. Bu şekilde güzel ve düzenli bir park yaratarak ziyaretçilerin beğenisini kazanabilirsiniz. Bundan sonra parkta çalışacak elemanlar almanız gerekli, güvenlik görevlileri, temizlik işçileri, teknisyenler ve tabii çeşitli kostümlerle donanmış animatörler parkınızın tek parça halinde kalmasına yardımcı olacaklardır. Her elemana yapacakları işleri ve devriye gezecekleri bölgeleri gösterebilirsiniz. Bu sayede mesela temizlikçileriniz yolları pislik götürürken parkın dibindeki çimleri biçmekle uğraşmazlar, siz de sinir krızi geçirmezsiniz.

Hamburger ve Dondurma

Parkınızı kurarken dıkkat etmeniz gereken bir diğer husus uygun yerlere tuvaletler yerleştirmek olmalıdır, yoksa ziyaretçiler sıkıntılı anlar yaşayabilir. Bir diğer önemli husus da yiyecek ve içecek dükkanları, bunlar kısa sürede size bol para kazandırabilirler, tabii doğru yerleştirilirlerse. Zaman içinde başka yardımcı binalardan da kurma şansınız olacaktır. Mesela danışma bürosunda inanılmaz miktarda park haritası ve şemsiye satabilirsiniz, ancak bunu park girişine koymak gerilere koymaktan daha akıllıca olacaktır. Bu şekilde parkın`

Eğlence Zamanı!

Oyunun ses ve müziklerine gelince, gerçekten bunlar da oldukça iyi yapılmış. Haritada dolaştıkça her oyuncağın kendi efektlerini, çocukların şen kahkahalarını duyarak gülümsüyor insan. Keşke tüm gezegen böyle bir yer olsaydı ve savaş gemileri yerine çocuklar için lunaparklar yapsaydık heryere. İşte her defasında bu geçti aklımdan bu oyunu oynarken, kocaman, bedava bir lunapark, tüm gezegeni kaplıyor. Çocuklar sadece gülüyor, oynuyorlar. Ölmüyorlar, ağlamıyor, acı çekmiyorlar, büyükleri tarafından acımasızca harcanmıyorlar. İşte, gene duygusallaştım, bazen oluyor bu. Neyse, müzikler de oldukça iyi seçilmiş, klasık bestecilerden neşeli parçalar konulmuş oyuna ve gerçekten de oyun atmosferini tamamlıyorlar. Genel olarak RollarCoaster Tycoon oldukça iyi ve detaylı bir oyun. Belki uzun süre oynanırsa biraz monotonlaşabilir, ancak içinde şiddet içermeyen kaliteli bir oyun istıyorsanız, bunu kesinlikle kaçırmamanız gerekli. Herkese kesinlikle tavsiye ederim. L

Roller Coaster Tycoon — 9

Microprose • Strateji • 1 CD

İNCELEYEN	: M. Berker Güngör		
SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 50 MB
İŞLEMCİ	: Pentium 90	CD-ROM	: 4Hızlı
RAM	: 16 MB	Multiplayer	: Yok
3D Hızlandırıcı	: Gerekmiyor		
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★☆		
GRAFİK	: ★★★★★★★★★☆		
ATMOSFER	: ★★★★★★★★☆☆		
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★☆☆		
Bilgi İçin	:		
Level CD	: Mart 99		

Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast

Baldur's Gate RPG klasikleri arasındaki haklı yerini şimdiden aldı. Dünyada ve Türkiye'de yüz binlerce kişi bu oyunu oynamakta. Geçen gün girdiğim Baldur'la ilgili bir Internet sitesinin sayacında o siteye giren yüz kırk bin küsuruncu insan olduğumu dehşetle gördüm ki bu da oyuna olan ilgiyi kanıtlıyor. Durum böyle olunca Tales of the Sword Coast adındaki ek görevler içeren dısk, BG'yi bitirip de doymayan binlerce kişi (örneğin ben) tarafından heyecanla bekleniyordu. Sonunda oldukça kısa bir zaman içinde TOTSC elimize geçti. Şimdi burada sormamız gereken soru şu; geçti de ne oldu, boyumuz mu uzadı? Daha ne istiyonguz, Allah'tan belanızı mı istiyonguz diyenler de olabilir, saygıyla karşılarım tabii, ama şunu sormadan da edemem, Black Isle biraz daha zaman harcayıp oyuna daha çok yenilik katamaz mıydı? Her neyse buna da şükür demek gerekir kanaatindeyim, yoksa gafamıza Delayed Blast Fireball yağabilir.

TOTSC'un ne yazık ki özellikle bilgisayar ayarlarından fazla anlamayan oyuncuların yeni küfürler icat etmesine neden olabilecek bir denyoluğu var ki, bu da İngilizce dışındaki dillerde olan Windows versiyonlarında çalışmayı ret etmesi. Artık bu emperyalizmin yeni bir komplosu mudur, yoksa anadili İngilizce olmayan biz zavallı aşağılık ölümlülerin bu oyunu oynamak isteyebileceği akıllarına bile mi gelmiyor bilemiyorum. Eğer İngilizce bir Windovs versiyonuna sahipseniz, kontrol panelinden klavyeyi de İngilizce'ye çevirin ve Regional Settings'i USA yapın kı garanti olsun (hatta abartıp kovboy şapkası giyin, duvarınıza en iyi Kızılderili ölü Kızılderili'dir yazılı bir afiş falan asın). Programı yüklerken bilgisayar "Save dosyalarınızı TOTSC formatına çevireyim mi" gibi bir şeyler soruyor. Bu yüzden Save'lerinizi önceden bir yerlere kaydedin. Oyun sırasında sizden 6. CD istendiğinde TOTSC'u takmanız gerekiyor. Baldur's Gate oynarken tarih tekerrürden ibarettir sözünün ne kadar doğru olduğunu fark ettim. Her yeni bölgeye geçişimde bilgisayar benden başka bir CD isteyince bir an eski mutlu Amıga günlerine dönmüş gibi oldum. Hani neredeyse şu DVD-ROM'lar yaygınlaşsa da elin gavuruna biraz daha dolar kazandırsak diyeceğim, ama milli hislerim (ve de mali durumum) beni engelliyor.



Baldur's Gate'in görev CD'si TOTSC beklendiği kadar çok yenilik içermiyor, ama asıl oyunu bitirip karakterlerini biraz daha geliştirmek isteyenlere ilaç gibi gelecektir.

Batı Kıyısının Hikayesi

Öhhe öhhe öhhe... Evet evlatlarım şöyle yamacıma toplanın, Ak Sakallı Bilge Gurund size bir öykü anlatacak.

-Öff yine mi be, elli kere dinledik biz bunu pis bunak.

-Geceleri altıma ediyor olabilirim, ama hâlâ bunamadım salak veletler, şimdi buraya gelin yoksa sopayı kafanıza yersiniz. Öhhe öhhe... Her neyse bundan uzun yıllar önceydi. Tanrılar yeryüzüne inmişti. İyi tanrılar ve kötü tanrılar arasında bir savaş oldu. Bu çağa belalı çağ denir. Sonunda kötü tanrılardan olan cinayet ve ölüm tanrısı Bhaal öldü (adı Bhaal'dı değil mi). Öhhe öhhe. Ama o yere düşerken kanı da toprağa karıştı ve yıllar sonra Bhaal'in çocukları dünyaya geldi. Başta kim olduklarını bilmiyorlardı, ama onlara yardım eden güçler vardı. İyi ve kötü güçler. Bunlardan biri Sarevok'tu. Kısa zamanda çok güçlendi ve tam Baldur's Gate ile Amn arasında bir savaş çıkmasına yol açacakken kardeşlerinden biri ve onun arkadaşları tarafından sıkı bir savaş sonunda durduruldu. Ben de onlardan biriydim.

-Atma dede yaa. Moruk iyice bunadı. Ne zaman ölür bu yaa, bıktım bu saçmalıkları dinlemekten (çotanak).











Aaah.

-Öhhe öhhe. Ne diyorduk, size prensesi ejderhadan nasıl kurtardığımı mı anlatıyordum, o ben değil miydim? Hadi yaa kral kim oldu o zaman? Hah neyse hatırladım. Sarevok aslında bir savaş çıkartıp ölenlerin ruhlarının verdiği güçle Bhaal'in yerine geçmeyi planlıyordu.

-O da senin kadar salakmış hahahaha.

-Öhhe öhhe öhhe...Bööğğğrrrrkk... Haaark tuu... Hepiniz toplasan bir Goblin kadar beyin çıkmaz. Susmazsanız öyküyü bitirmeyeceğim.

-Yaşasın.

-Hadi neyse bu seferlik affettim. Öhhe öhhe... Bütün bu anlattığım olaylar Kılıç Sahilleri'nde geçti. Bu sahil Faerun kıtasının batısında, Ay Denizi kıyısında yer alır. Kıyıda Baldur's Gate adlı önemli bir kent vardır. Zaten maceranın büyük bir bölümü bu kentte geçmişti. Daha güneyde ve kıyıdan içerilerde, birbirlerine bir ticaret federasyonuyla bağlı kasabalardan oluşan Amn devleti bulunur. Kuzeyde ise Faerun'un en önemli kenti olan Waterdeep yer alır. Ama konumuzun bu kentle hiç bir ilgisi yok. O zaman niye mi anlattım? Aptal kafanıza biraz bilgi sokabilmek için. Öhhe öhhe... Sarevok macerasından sonra biraz daha bela arıyorduk ve Kılıç Sahili bize yetmemeye başlamıştı. Bir gün kuzeyde Ulgoth'un Sakalı adında maceracıların uğrak yeri olan bir kasaba olduğunu duyduk. O güne dek çok berbat yer görmüştüm, ama bu hepsinden de kötüydü. Kasabada leş gibi bir han vardı, hanın tek iyi yanı burada silah da satılmasıydı. Yine de çevreyi dolaşıp insanlarla konuştukça burasının yeni maceralara açılan bir kapı olduğunu anladık. Ike adında uğursuz tipli bir adam Durlag'ın kulesi adındaki bir yere turlar düzenliyordu.

Durlag'ın Şatosu

Durlag bir Dwarf kahramanıydı ve kıyıdan oldukça içerilerde kendine bir şato yapmıştı. Bilirsiniz, Dwarf'lar denizi pek sevmezler. Zavallı Durlag bir gün ailesinin yerini Doppleganger denilen biçim değiştirici canavarların aldığını fark etti (Bir gün size Sarevok'un Doppleganger'larını nasıl hakladığımızı anlatırım) ve karısıyla çocuklarının görüntüsüne bürünmüş yaratıkları baltasıyla doğradı. Ama canavarlar defalarca aynı biçimde karşısına çıktılar, ailesinden birine benzeyen her yaratığı öldürdüğünde biraz daha çıldırıyordu, sonunda kafayı yedi zavallı. Öhhö öhhö höörrrrk... Bir gün tüm şatoyu temizlemeyi başardı. Ama öylesine paranoyaklaştı ki tüm şatoyu tuzaklar ve büyülerle doldurdu. Kemikleri biz onları bulana dek kendi yaratıkları tarafından korunmuştu.

-Bir de iyi tarafından bak, hiç seni dinlemek zorunda kalmamış.

-Şato inanılmaz tuzaklarla doluydu, bunların çoğu da büyülü tuzaklardı, Tymora'ya şükür yanımızda deneyimli bir hırsız vardı, adı Emoen miydi Imoen miydi neydi. Neyse şatodaki küçük turistik gezimiz bittikten sonra Ulgoth'un Sakalı'na geri döndük, bu kez de kaderimiz bizi Ay Denizi'ndeki adalara sürükledi. Werewolf adası en tehlikelisiydi. Her yer kurt adamlarla doluydu. Eğer büyülü silahlarımız olmasaydı şu an size bu öyküyü anlatıyor olamazdım.

-Aaah ah. Nerede o şans.

-Öhhüe hörönk... Kurt adamların adasına gidiş nedenimiz Balduran'a ait olduğu sanılan bir gemi enkazını incelemekti. Balduran'ı bilir misiniz budala veletler? Hiç şaşırmadım. Balduran, Baldur's Gate kentinin kurucusu olan ünlü bir denizciydi. Zamanında kuzeydeki Elf Adası Evermeet ile ticaret yapmıştı. Bir gün denize açıldı ve geri dönmedi, hakkında pek çok destan yazılmıştı, ama onun asıl akıbetini ilk öğrenenler bizler olmuştuk. Her neyse bu gecelik bu kadar, gerisini yarın gece an... Aaaa uyumuş hıyarlar. Kalk oğlum Taran bana şu köşedeki cadıdan bir şişe öksürük ilacı kap gel. Dur para vereyim... Para kesem nerede, adi veletler kefen paramı çalmışlar. Onlara hırsızlarla ilgili bu kadar çok hikaye anlatmamalıydım. Ama artık Bilge Gurund'un öfkesini göreceksiniz. Yieeeeyt yettı gayrı...

-Kaçın! Bunak Gurund çıldırdı, sopasıyla herkese saldırıyor.

Görev İstiyom. Savaş İstiyom. Kan İstiyom.

TOTSC sonuçta benim umduğum kadar geniş kapsamlı çıkmadı. Aynı harita üzerine birkaç yeni bölge sıkıştırılmış, ek olarak üç dört tane ilginç sayılabilecek görev hazırlanmış. Bu görevler BG manyaklarını bir süre oyalayabilir, ama kesinlikle yeterli değil. Belki de Black Isle'dakiler, çok iyi bir görev diski yapıp oyunun ikincisini hazırlarken kendilerini daha üstün bir oyun yaratmak için terlemek zorunda bırakmamak için TOTSC'u bu haliyle piyasaya sürdüler. Ya da büyük olasılıkla diski olabildiğince erken çıkartmak istediler. Sanırım asıl amaçları BG'yi bitiren oyuncuların oyundaki Level sınırlamasını aşmasını sağlayacak, üst seviyedeki karakterleri tatmin edebilecek görevler içeren bir CD yapmaktı ki bunu da başarmışlar. Her neyse şimdilik elimizdekiyle yetinmek zorundayız. Yanlış anlamayın şikayet etmiyorum, eğer Baldur's Gate fanıysanız ve Windows'unuz İngilizce ise, TOTSC bir süre için sizi tatmin edebilir. L

Tales of the Sward Coast

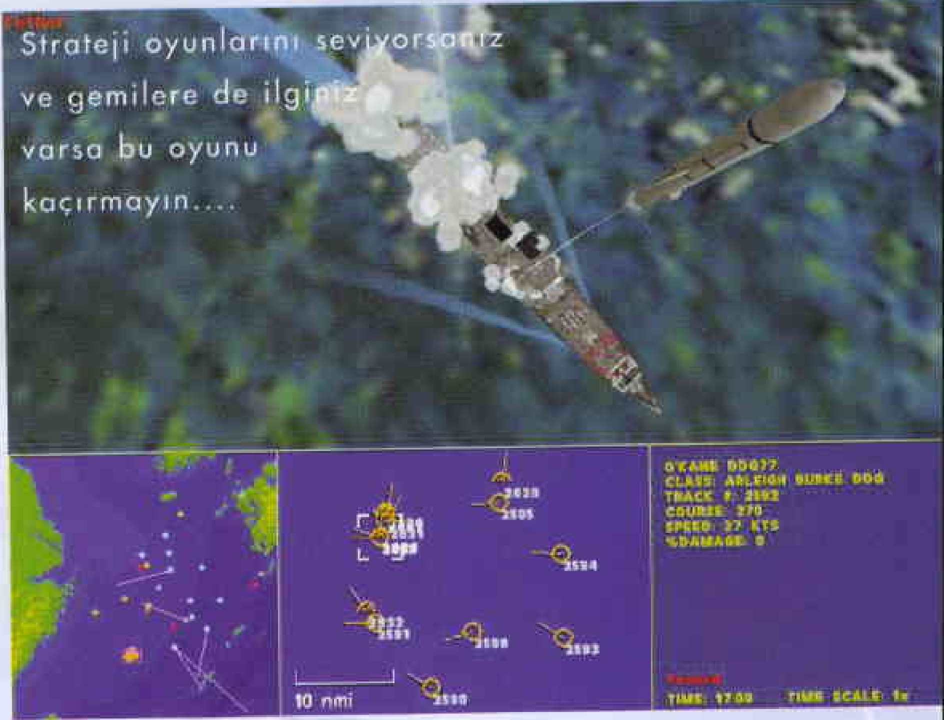
7

Interplay • RPG • 1 CD

İNCELEYEN	: Tebtengri		
SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 300 MB
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 4 Hızlı
RAM	: 32 MB	Multiplayer	: Var
3D Hızlandırıcı	: Gerekmiyor		
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★☆☆☆		
GRAFİK	: ★★★★★★★★★☆		
ATMOSFER	: ★★★★★★★★★☆		
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★☆☆		
Bilgi İçin	:		
Level CD	: Verilmedi		

Fleet Command

Strateji nedir? Bu kelimeye her yerde rastlarsınız, fakat ne anlama geldiğini gerçekten hiç düşündünüz mü? Aslında anlamı çok basittir, strateji uygulamak demek, elinizde olan imkanları en iyi şekilde kullanarak bir işi başarmaktır. Elinizde olanları dedim, buna özellikle dikkatinizi çekerim. Çünkü hayatınız boyunca asla herşeyin en iyisine, en gerektiği anda sahip olamazsınız. Diyelim ki sahip oldunuz, fakat kullanmayı bilmiyorsunuz, bu da yeterince kötü. Bu sözlerime kanıt mı istiyorsunuz? Gece haberlerinde trafik kazalarını seyredin, ne demek istediğimi anlarsınız. Bu memleket hayatında eşeğe binmemiş adamlarla dolu ve çoğu bir yolunu bulup otomobil alıyor. Sonuç malum, yollar savaş alanına dönüyor. Neyse, işte savaşta da durum bundan pek farklı sayılmaz. Elinizde en güçlü gemiler ve silahlar olmayabilir, ancak olanları doğru kullanarak çok daha kuvvetli hasımları yola getirebilirsiniz. Normalde piyasada bolca rastlanan RTS türü oyunlarda bu durum pek gerçeğe uygun yansıtılmaz. Aslında pek az oyun gerçekten "strateji" unvanına layıktır. İşte Fleet Commander bu türden bir yapım; gerçekten de kafanızı kullanmanızı gerektiren, ancak gerçek zamanlı olması sayesinde tempoyu düşürmemeyi de başaran bir oyun.



Atış Kontrol

Öncelikle oyunun sistem ihtiyaçlarına bir bakalım, işletim sistemi olarak Windows 95/98 destekleniyor tabii. Ayrıca oyunu çalıştırabilmek için gereken minimum donanım listesi şöyle; Pentium 166 işlemci, 32 MB RAM, 2 MB grafik kartı, sabitdisk üzerinde 11 MB boş alan ve 4x hızlı CD-ROM sürücü. Fakat tabii daha güçlü bir işlemci ve bol RAM tavsiye olunur, ayrıca 3D grafik kartlarına da tam destek veriliyor. Oyun her ne kadar bir strateji olsa da, savaşları seyredebilmek için 3D bir ekran mevcut. Burada Jane's şirketinin önceki uçuş simulasyonlarında kullandıklarına benzer bir grafik Engine kullanılmış, haliyle belli başlı 3D grafik hızlandırıcı kartları da desteklenmiş. Oyun Mouse ve klavye kullanılarak oynanıyor, ayrıca Net oyunlarına da imkan tanıyor, tabii gerekli bağlantılara sahip olmanız şartıyla. Kurulum ve oyun esnasında dikkat etmeniz gereken önemli bir nokta da seçeceğiniz kurulum boyu. Her ne kadar 11 MB yeterli gibi görünse de, bu boyda bir kurulumla oynamak oldukça can sıkıcı olabilir. Çünkü gerekli verilere ulaşmak için sık sık CD üzerine erişim gerçekleşecektir, bu da takılmalara sebep oluyor. Bu yüzden eğer yeriniz varsa mutlaka büyük boyutta kurulumu tercih edin.



Dikkat! Amiral Güvertede!

Denizcilik asrın başında yelkenin hemen hemen tamamen terk edilmesiyle farklı bir boyut kazanmıştı. Önceleri denizleri doldurmaya başlayan ağır zırhlı ve büyük toplu dev buharlı savaş gemilerinin okyanuslarda egemenliğe giden anahtar olduğu düşünüldü. Ancak bunlar hantaldı ve küçük hızlı gemilerle ve denizaltılarla pek başa çıkamıyorlardı. Yine de İkinci Dünya Savaşı'na dek bu uygulama sürdü. Ancak ikinci savaş tüm deniz savaşı doktrinlerini değiştirdi. Dev savaş gemileri yerlerini daha küçük ancak süratli gemilere bırakmaya başladı. Ayrıca önceden pek ciddiye alınmayan uçak gemilerinin ve onların taşıdığı bombardıman filolarının ne denli ölümcül olabileceği ortaya çıktı. Büyük savaştan sonra ise güdümlü füze teknolojisinde yaşanan gelişmeler deniz savaşlarının günümüzdeki halini almasını sağladı. Bugün artık basit bir helikopterden nükleer denizaltılara kadar her araç çeşitli tipte füzelerle donatılıyor. Tabii top ve torpidolar unutulmuş değil, ancak bugün savaş gemilerinin ana silah yükünü farklı menzil ve amaçlara yönelik güdümlü füzeler oluşturmaktadır. Bu oyunda siz bir amirali canlandırıyorsunuz. Emrinizde bulunan gücün büyüklüğü göreve göre değişiyor. Kimi zaman tek bir füze fırkateyni ve onun iki helikopterine, kimi zaman da uçaklarından denizaltına kadar tam donanımlı bir filoya komuta ediyorsunuz. Oyunda sadece Amerikan değil, diğer dünya ülkelerinin de deniz kuvvetlerine yer verilmiş. En yaygın olarak kullanılan uçak, helikopter, gemi, denizaltı ve silah modelleri oyunda mevcut.

Tüm Mürettebat Savaş Yerlerine!

Oyunda farklı seçenekler mevcut tabii, seferberlik görevleri (Campaign) ya da tek görevleri (Single) oynayabileceğiniz gibi, Net üzerinde diğer oyuncularla da çarpışabilirsiniz. Eğer standart görevlerden sıkılırsanız, oyunun harita editörünü kullanarak kısa sürede istediğiniz gibi senaryolar düzenleyebilirsiniz. Şimdi gelelim arabirimin yapısına ve neyin nerede olduğuna. Göreve başladığınız zaman ekranın dört kısma bölünmüş olduğunu görüyorsunuz. Altta bulunan üç ekran, sırasıyla büyük stratejik haritayı, 3D kamera görüntüsünü ve genel birim verilerini içeriyor. Ekranın üst kısmını kaplayan büyük ekranda ise, gemilerinizin manevra yapmakta olduğu bölgenin detaylı taktik haritasını göreceksiniz, olaya buradan müdahale edeceksiniz. Oyun esnasında F1 tuşuna basarak oyunda kullanılan tüm tuşların ve ne işe yaradıklarının bir listesini ekrana getirebilirsiniz. Taktik haritasını büyüterek bölgedeki güçleri çok daha detaylı olarak görebilirsiniz, ancak zaten kuvvetlerinize düzgün kumanda edebilmek için genellikle bunu yapmak zorunda kalacaksınız. Güçlerinize çoğu oyundan alıştığınız şekilde kumanda ediyorsunuz, mesela bir gemiyi seçip denizde belli bir noktaya tıklayınca oraya gidiyor, düşman aracının üzerine tıklayınca da uygun silahla ateş açıyor. Basit görünüyor, değil mi? Aslında değil.

Hedef Atış Menzilinde!

Modern savaş araçları birden fazla tipte silahla donatılırlar, yakın mesafeler için top ve torpidolar, uzun menzilli çatışmalar için ise farklı tipte güdümlü füzeler kullanılır. Ayrıca büyük filolar, genelde birden fazla sınıfta gemiden oluşturulur. Mesela bir büyük uçak gemisi tüm filoya hava desteği sağlarken, güdümlü füzelerle donanmış kruvazörler hem savunma hem de saldırı görevini üstlenir. Daha büyük filolarda ikmal ve destek gemilerine, ayrıca bazen de denizaltılara yer verilir. Bu araçların hiçbiri tek başına her işin altından kalkamaz, özellikle büyük bir harekâta kalkışılıyorsa. Bu yüzden eldeki farklı gemiler ve silahlardan uygun bir biçimde yararlanmak başarı için şarttır. Oyunda da aynen böyle davranmanız gerekiyor; her ne kadar savaş gemileri yavaş araçlar olsa da, düşman bir kez atış menziline girince işler çok çabuk gelişebiliyor. İşte bu sebepten dolayı, hiç zaman kaybetmeden elinizdeki gücü uygun konuma getirmeli, operasyonu bir an bile kontrolden kaçırmamalısınız. Bir birim seçiliyken, sağ tuşla üzerine tıkladığınızda özel komutlar menüsü ekrana gelecektir. Burada birime hangi silahı kullanacağını, hangi radarlarını açacağını, eğer mümkünse hava araçlarından hangisini havalandıracağını ve benzeri şeyleri emredebilirsiniz. Görev esnasında radar ve sonarların kullanımı çok önemlidir, düşmanı görmenizi sağlarlar, ama aynı zamanda yerinizi de onlara gösterirler. Bazen AWACS uçaklarını kullanmak çok daha akıllıca olacaktır. Sonuçta tüm başarınız elinizdeki araç ve silahları iyi tanımanıza bağlı denebilir, oyun bunlar hakkında bir veri bankasını da içeriyor tabii ki.

Füze Ateşlendi...

Oyun görsel açıdan fena değil, çok gösterişli grafikleri yok belki, ancak yeterli denebilir. Ses ve müzik konusuna gelince, sesler gerçekten iyi, telsiz konuşmaları, motor sesleri gibi detaylar oyuna canlılık katıyor. Oyunda açılış hariç pek fazla müzik yok, ancak bunun eksikliğini pek hissetmiyorsunuz. Oyunda canımı sıkan birkaç unsur var tabii. Öncelikle Campaign görevleri çok baştan savma olmuş, iddia edilenin aksine öndeki görevlerin sonuçları sonrakileri etkilemiyor üstelik. Ayrıca birimlerinizin yapay zekasında bazı hatalar var, özellikle silahlarını ateşlerken en uygun pozisyona girmeyi kesinlikle beklemiyorlar. Füzeyi menzile girer girmez atıp dönüyorlar. Haliyle zaten uzakta olan düşmanın kaçmasına fırsat tanıyor ve böylece inanılmaz sıklıkla hedefleri ıskalıyorlar. Bunların dışında genel olarak oyun iyi sayılır, her ne kadar bazen görevler biraz fazla zor bir hal alsa da, yine de strateji seven birini makine başına bağlayacak potansiyele sahip Fleet Commander. Eğer RTS seviyorsanız, ama üs kurup maden çıkarmaktan bıktıysanız, bu oyunu tutma ihtimaliniz yüksek demektir. L

8

Fleet Command

Jane's • Strateji • 1 CD

İNCELEYEN	: War Lord		
SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 11 MB
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 4Hızlı
RAM	: 32 MB	Multiplayer	: Var
3D Hızlandırıcı	: D3D, Glide		
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★☆☆		
GRAFİK	: ★★★★★★★☆☆☆		
ATMOSFER	: ★★★★★★★★☆☆		
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★☆☆☆		
Bilgi İçin	: Aral İthalat (0212) 659 26 73		
Level CD	: Verilmedi		

LEVEL HİT

Silver

Karanlığa karşı ışık, çeliğe karşı büyü. Silver çok orijinal birşeyler sunmuyor, ama yine de iyi bir oyun...

Uzun zamandır ölü gözüyle bakılan RPG oyunları piyasası Diablo'nun inanılmaz başarısıyla hâlâ hayatta olduğunu kanıtladı. Tabii çoğu insan Diablo'nun gerçek bir RPG olmadığını söyleyip duruyor, ama bir oyun bu kadar güzel ise hangi türe girdiği kimin umurunda olur ki? Şahsen ben oyunları türlerinden önce, iyi olup olmadıklarına bakarak değerlendirmeyi tercih ederim. Grafikler iyi mi, abartılı programlama hataları var mı, konu ve senaryo tutarlı mı, oyun atmosferi insanı çekmekte başarılı mı? İşte bunlar bir oyunun başarısını belirler, oyunun türü sadece bir formalitedir. Ve eğer hayatınız boyunca at gözlükleri takıp dolaşırsanız çok fazla şey kaçırırsınız, o yüzden biraz açık fikirli olmaktan kimseye zarar gelmez. Neyse, işte Diablo ile başlayan RPG fırtınası şimdi daha da güçlenerek devam ediyor. Bazı Diablo kopyaları piyasaya çıktı tabii ama genelde pek başarılı olamadılar. Öte yandan birçok sağlam firma çok daha geleneksel tarzda oyunlar üzerinde çalışıyor. Mesela Baldur's Gate bu türün son örneklerinden, eğer adını duymadıysanız, büyük ihtimalle uzak bir gezegende sürgündeydiniz demektir. Fakat tabii tek örnek BG değil, kim Final Fantasy 7 ismini bir kenara atabilir ki? Japon çizgi filmlerinde çıkma karakter tasarımı ve inanılmaz büyük oyun yapısıyla bu oyun da kendi tarzını oluşturdu. Tabii ondan etkilenen ya da kopyalamaya çalışan oyunlar mutlaka olacaktır. İşte Silver bu yolda ilerleyen bir oyun, ilk bakışta FF 7 kopyası gibi görünüyor, ancak bir defa oynamaya başlayınca durumun hiç de öyle olmadığını görüyorsunuz.

Nasıl Bir Sistem Gerekli?

Öncelikle Silver için gereken minimum sistem ihtiyaçlarına şöyle bir bakalım. İşletim sistemi olarak Windows 95/98 destekleniyor. Oyunu kurmak ve çalıştırmak için gereken minimum donanım ise şöyle: Pentium 166 işlemci, 32 MB RAM, 8x CD-ROM sürücü, yaklaşık 160 MB civarında boş HDD alanı ve en az 2 MB grafik kartı. Oyun 16 bit grafiklere sahip ve en az 2 MB ekran kartınız yoksa çalışmayacaktır, buna makinenizde takılı olan herhangi bir ek kart da dahil. Eğer temel grafik kartınız 2 MB değilse, yanındaki 4 MB Monster bir işe yaramaz yani. Ancak eğer ana kartınız yeterliyse, Silver genel olarak tüm grafik hızlandırıcı ek kartları da destekliyor, tabii D3D desteğiyle. Ben oyunu 200 MMX işlemci, 64 MB RAM ve 4 MB Monster takılı bir sistemle test ettim, sonuçlar hiç fena değildi. Her ne kadar P-2 işlemci önerilse de, iyi bir grafik kartınız varsa çok güçlü bir işlemci pek gerekli olmayacaktır. Oyun mouse ve klavye kombinasyonuyla oynanıyor, kontrollerden aşağıda bahsedeceğim. Bu öncelikle tek kişilik bir oyun, bu yüzden herhangi bir Multiplayer desteği içermiyor ve tabii modem vs de gerekmiyor.

Silver

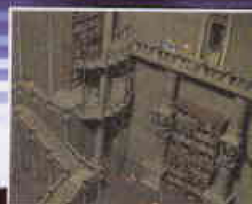
Bu oyun çok eski ve uzak bir dünyada geçiyor, burası Jarrah, büyük bir adalar grubundan oluşan bir yer. Jarrah alışılmış eski çağ dünyalarının bir benzeri, kasabalar, dağlar, vadiler, eski uygarlıkların gizemli kalıntıları, yani ne ararsanız mevcut. Tabii böyle bir dünyada büyüler ve büyücüler olmazsa olmaz. O yüzden burada da bir tane mevcut. Adı Silver, ancak bu sıradan bir kötü kalpli büyücü sayılmaz, herşeyden önce bu dünyanın neredeyse tamamı onun yönetimi altında sayılır, yani kralın yerine geçmek gibi bir sıkıntısı yok. Ancak tabii ki her kötü büyücü gibi son derece açgözlü olmak ve diğer boyutlardaki acımasız iblislerle işbirliği yapmak zorunda. Kötü büyücü olmak için bunu yapmak zorundasınız, yoksa Kötü Büyücüler Sendikası çalışma izninizi iptal ettirir. Tabii Silver örnek bir üye olmak ve ayın elemanı seçilmek için elinden geleni yapıyor. Boyut kapıları açıp her cinsten iblisi dünyaya dolduruyor ve bu sayede kokuşmuşluğunu her köşeye yaymayı amaçlıyor. Fakat ufak bir sorunu var bu kötü amcanın, maalesef bir kraliçesi yok. Tabii bu sorunu çözmek için derhal ordularını harekete geçiriyor, ortamda ne kadar kadın varsa toplanıp getirilmesini emrediyor. Askerler tüm Jarrah üzerinde ne kadar genç ve güzel kadın varsa zorla toplayıp savaş gemilerine bindirmeye başlıyorlar. Bu kadınlardan bir tanesi de Jennifer, genç savaşçı David'in genç ve güzel karısı. Tabii karısı zorla götürülünce David silahlarını kuşanıyor ve yaşlı bir savaşçı olan büyükbabasıyla beraber intikam almak için yollara koyuluyor.

Kahramanlar Geliyor...

Oyun alanı tıpkı FF 7'de olduğu gibi önceden render edilerek hazırlanmış arka planlardan oluşuyor. Her sahne değişik boyutlarda ve farklı açılardan çalışılmış, ekranlar arasında geçişi belirli noktalardan yapıyorsunuz. Öncelikle bu arka planların son derece detaylı ve güzel hazırlandığını söylemeli-











yım. Tamamen statik değiller, çeşitli animasyonlarla canlı görünmelerine çalışılmış, tabii perspektif düzeltmeleri de unutulmamış. Oyunda baş karakter olan David ve onun yanındaki diğer elemanlara kumanda ediyorsunuz. Ancak yanınızda aynı anda ikiden fazla ek karakter dolaştıramıyorsunuz, grubunuzdan çıkardığınız elemanlar ise geri dönüp Asi kampında beklemeye devam ediyorlar, oraya dönüp tekrar onları grubunuza katabiliyorsunuz. Savaşlar benzer oyunlar gibi turn tabanlı tasarlanmamış, aksine herşey gerçek zamanlı olarak gerçekleşiyor. Karakterlerin üzerine sağ tuşla tıkladığınızda açılan bir menüden gayet hızlı bir biçimde istediğiniz seçimleri yapabilmeniz mümkün, ancak tabii küçük bir alışma süresi gerekli. Her karaktere tek tek kumanda edebilir, ya da grup halinde yönlendirebilirsiniz. Sol tuşla ekranda bir yere tıkladığınızda adamlarınız oraya ilerliyor, düşman üzerine tıklarsanız da saldırıyorlar. Karakterlere tek tek kumanda ederken CTRL tuşuna basılı tutarak pek çok farklı dövüş hareketi yaptırabiliyorsunuz, özel hareketleri ise öncelikle menüden seçerek uygulamanız gerekiyor. Adamların seviye atlamaları ve değişik silahları kullanabilme yetenekleri diğer RPG oyunlara çok benziyor. Macera boyunca gereken malzemeleri savaş alanından toplayabileceğiniz gibi dükkanlardan da alabiliyorsunuz.

Ejderha Avı

Silver büyü açısından da kendine has bir yapıya sahip, oyunda sekiz adet ele geçirilmesi gereken sihirli Orb (küre) bulunuyor, tabii bunları almak pek kolay olmayacaktır. Her Orb kullanıldıkça gelişiyor, sonuçta üç farklı türde büyü yapma kapasitesine ulaşabiliyor. Evrendeki belli başlı güçleri temsil eden sekiz adet Orb mevcut, bunları ele geçirdikten sonra adamlarınızdan herhangi birine kullandırabiliyorsunuz. Ancak tabii bu kadar basit değil, Orb gücünden faydalanmak için mana harcamak zorundasınız. Her karakterin belli miktar manası var, kullanılmadığı zaman bu mana kendi kendini şarj ediyor, fakat bu zaman alıyor tabii. Bu sekiz Orb oyun boyunca çok işinize yarayacak, ancak onlara başka bir sebeple daha ihtiyaç duyacaksınız, büyücü Silver'ı yoketmek için hepsini toplamış olmanız gerekli.

Maceradan Maceraya

Oyun boyunca geçtiğiniz yerlerde pek çok karakterle karşılaşacak ve tabii görevler alacaksınız. Bu görevler hem seviye atlamanıza imkan tanıyacak, hem de çeşitli şekillerde ana görevinizi etkileyecekler. Ayrıca oyun ilerledikçe karşınıza Boss diyebileceğimiz güçte kişi ve yaratıklardan da bolca çıkacak, bunları herbirinin kendine has bir zayıflığı var, yenebilmek için zayıflıklarını bulup kullanmanız gerekli. Genel olarak bakıldığında Silver son derece iyi bir oyun olarak kendini ön plana çıkarıyor. Oyuna rahatlıkla alışabilmeniz için ilk bölümler nispeten kolay tutulmuş ve senaryonun akışına çeşitli alıştırmalar eklenmiş. Böylece kısa bir süre içinde oyuna tamamen hakim olmayı beceriyorsunuz. Müzikler ve ses efektleride oldukça iyi, atmosfere uygun hazırlanmışlar ve oyunu bütünlüyorlar. Grafiklere zaten söylenecek pek fazla birşey yok, son derece iyi hazırlanmışlar. Sonuç olarak Silver beklenmedik bir firmadan gelen beklenmedik güzellikte bir oyun, özellikle RPG sevenler için kaçırılmaması gereken bir yapım. L



Silver

10

Infogames • RPG • 2 CD

İNCELEYEN	: War Lord		
SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 160 MB
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 8Hızlı
RAM	: 32 MB	Multiplayer	: Yok
3D Hızlandırıcı	: Direct 3D		
OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★★★☆		
GRAFİK	★★★★★★★★★★		
ATMOSFER	★★★★★★★★★★		
SES/MÜZİK	★★★★★★★★★☆		
Bilgi İçin	:		
Level CD	: Verilmedi		

Machines

3D strateji oyunları modası hızla yayılıyor. Şimdi de Machines piyasada, ama bakalım iyi mi?

Bakın, öncelikle bir itirafta bulunmam gerekli, bu çok önemli. Ben 3D strateji oyunlarından neredeyse hiç hoşlanmıyorum denebilir. Peki bunun sebebi ne? Bu tür oyunların hep yüksek güçlü sistemler istemesi mi? Yoksa ben gerçekten berbat bir RTS oyuncusu muyum? İkisi de değil, yani en azından tamamen değil. Bakın, sorun aslında tamamen benim her açıdan normal (!) bir insan olmamdan kaynaklanıyor. Yani iki elim, iki gözüm filan var ve bilgisayarda oyun oynamak için herkes gibi mouse, klavye ve monitörden faydalanmak zorundayım. Ne var ki, 3D oyunlar adından da anlaşılacağı gibi üç boyutlu yapıya sahipler ve iki boyutlu bir ekrandan görerek, iki boyutta hareket eden bir mouse ile onları oynamak normal bir insan için oldukça zor sayılır. Herşeyden önce bu iki boyutlu ekranda beliren üç boyutlu haritayı görebilmek için bir sürü kamera ayarıyla uğraşmam ve tabii haliyle buna zaman ayırmam lazım. Ne var ki genelde bilgisayar kontrolündeki rakiplerinin böyle bir sorunu yok. Yani ben bir binanın arkasında kalan birimlerime ulaşabilmek için kamerayla boğuşurken, onlar rahatlıkla haritada bana ait olan herşeyi havaya uçurmakla ilgilenebiliyorlar. Sizi bilemem tabii, ama ben bunu hiç de eğlenceli bulmuyorum doğrusu.

Makineler?

Machines, yani makineler son zamanlarda piyasaya hakim olmaya başlayan 3D strateji oyunlarının sonuncusu, ancak göründüğü kadarıyla en sonuncusu değil, bir sürü firma buna benzer oyunlar üzerinde çalışıyor. 3D grafik kartları yaygınlaşmaya başladığından beri programcılar akla gelebilecek her tür oyunun üç boyutlu olması için yırtınıp duruyorlar. Haliyle 3D olmayan oyun kalmadı gibi birşey, ancak maalesef şu güne dek FPS ve simulasyonlar dışında üçüncü boyut hissini gerçekten oyuncuya verebilen pek fazla oyun türü olmadı. Özellikle stratejiler bu konuda oldukça zayıf kalıyorlar denebilir, hemen hepsinin tüm yaptığı oyuna hareketli bir kamera ve poligon modeller eklemek. Ancak üçüncü boyutu, yani yüksekliği önemli bir faktör olarak oyuna yansıtmaktan uzaklar. Burada tek söz konusu detay tepede olanın daha uzağa ateş etmesi değil tabii, bunu Starcraft gibi sözde 2D bir oyun da rahatlıkla yapıyor zaten. Fakat mesela savaş uçaklarının çeşitli irtifaları kullanarak vurulmaktan kurtulabilmeleri gibi bir detaya daha hiçbir oyunda rastlamış değilim. Neyse, gelelim bu oyuna, konu nispeten orijinal denebilir. İnsanoğlu yıldızlara seyahat edebilmek için ışıktan hızlı yıldız gemileri üretmek için çalışır çabalar ve sonuçta başarır. Ancak yeni icad edilen seyahat yönteminin küçük bir kusuru olduğu görülür, bu gemilerle yola çıkan tüm organik yaratıklar ve tabii ki insanlar dayanamayıp ölmektedir. Bu minik kusurun giderilmesinin çok zaman alacağını gören yöneticiler geçecek süreyi boşuna harcamak istemezler. Bu yüzden gemilere bir sürü malzeme ve robot yükleyip, önceden koloniler kurmaları için uzak sistemlere yollarlar. Bu robotlar çok uzakta bir sisteme varırlar ve orada bulunan gezegenleri terraform ederek insanların yerleşimine hazır hale getirmeye başlarlar. Ancak aradan uzun yıllar geçmesine rağmen robotlar kendilerini buraya gönderen insan efendilerinden bir haber alamazlar, fakat çalışmaya ve değişik gezegenlere yayılmaya devam ederler. Fakat zaman içinde diğer sistemlere gönderilen robotlarla karşılaşırlar, bunların kendi bölgelerine girmeye çalıştığını görünce kısıtlı zekalarıyla düşman olarak algılayıp savaşa girişirler. İşte siz bu makinelere kumanda ederek belki de asla gelmeyecek insanlara ait olan dünyaları diğer makinelerin işgalinden korumaya çalışıyorsunuz.

CPU Bunlar Sonuçta...

Şimdi bu oyun için gereken sistem özelliklerine bir bakalım, işletim sistemi tabii ki Windows 95/98 olmalı. En az Pentium 200 işlemci, 32 MB RAM, 4x CD-ROM sürücü ve hard disk üzerinde kurulum için 100 MB kadar boş alan gerekli. Tabii bunlar minimum gereksinimler, ayrıca güçlü bir de 3D hızlandırıcı grafik kartına ihtiyacınız olacak, tabii Direct3D standardını desteklemesi gerekiyor. Ben oyunu 4 MB







S3 ve 4 MB Diamond Monster takılı bir kartla çalıştırmayı başardım, ancak grafik kalitenin yüksek olmasını istiyorsanız yeni nesil kartlardan birine ihtiyacınız olacaktır. Sakın kalkıp 2 MB S3 yetmez mi diye sormayın, bu konuda tek bir şey söyleyeceğim, eğer hala TNT ya da 3Dfx chipli bir grafik kartınız yoksa, 3D oyunları çalıştırabileceğinizi sanmayın. Neyse, oyun fare ve klavye yardımıyla oynanıyor, ayrıca geniş bir Multiplayer desteğine de sahip. Ancak böyle bol grafikli ve kalabalık bir oyunu Net üzerinde oynayabilmek için bir hayli iyi bir bağlantıya ihtiyacınız olacaktır. Oyunu düzgün oynayabilmek için P-2 sınıfı bir işlemci, 64 MB RAM ve TNT ya da Voodoo 2 sınıfı bir grafik kartı tavsiye ederim. Ayrıca oyunu en büyük seçenekle kurmalı ve sabit disk üzerinde her zaman takas dosyaları için en az 200 MB boş alan bulunmasına dikkat etmelisiniz, tabii bunlar daha ziyade genel tavsiyeler.

Bıktım Üs Kurmaktan!

Oyun genel yapısı itibarıyla alışılmış bir RTS kalıbına sahip, üs kurmak, maden çıkarmak, üretim ve araştırma yapmak gibi her zaman ki işlerle uğraşmak zorundasınız. Yapacağınız her işte maden kullanıyorsunuz, yani çıkarmanız gereken tek tür kaynak var. Ancak bunu çıkarmak için önce arama robotu yapıp kaynakları tespit etmeli, sonra işçi robotu gönderip üzerine bir rafineri kurmalı, sonra da taşıyıcı robotları kullanarak buradan çıkan cevheri eritme fırınlarına aktarmalısınız. Tabii fırınların depolarının sınırlı miktar maden tutabileceğini unutmayın. Oyunun en can alıcı noktalarından biri araştırma yapmak, bunun için iki farklı temel bina mevcut, sivil ve askeri laboratuar. Askeri lab yeni savaş üniteleri, sivil lab ise üretim ve taşıma ile ilgili silahsız birimlerin yeni modellerinin tasarımından sorumlu. Ancak sadece binayı yapmakla bitmiyor iş, her bina için bir de teknisyen robotu üretmeli ve bunları binaya göndermelisiniz. İşçi robotlarımıza gelince, bunlar her tür binayı ve savunma tüneklerini kurmak, hasarlarını onarmak, ayrıca düşman binalarını ele geçirmek için gerekliler. Hiçbir savunmaları yok, çok yavaşlar ve kolay patlıyorlar, bunu unutmayın. Araştırmalarınız ilerledikçe daha güçlü ve daha pahalı savaşçı birimler üretebileceksiniz, ancak farklı tipte silah taşıyan birimler mevcut ve bunlar iyi kullanılırsa birbirlerini dengeliyorlar. Uçan ve yerde giden çeşitli araçlara sahipsiniz, ancak herbirinin zayıf bir yanı var tabii, o yüzden tek tip birimlerden ordu kurmak pek akıllıca değil.

Aha Gene Saldırıyorlar!

Gelelim oyunun belli özelliklerine, öncelikle haritalar üç boyutlu olarak hazırlanmış, tepeler, vadiler, meteor kraterleri, pek çok değişik harita türü var. Derin vadiler gizlice sızmak için, yüksek tepeler aşağıdaki bölgeler üzerinde atış hakimiyeti kurmak için kullanılabiliyor. Fakat genel olarak haritalar çok boş görünüyor, yani yemyeşil ve terraform edilmiş bir gezegenin yüzeyinde tek bitki bile yok! Bu gibi detaylar harita tasarımında çok önemlidir ama bu oyunda maalesef atlanmış. Gelelim grafiklere ve animasyonlara, özellikle birimlerin tasarımları ve hareket etmeleri oldukça iyi yapılmış, yumuşak ve akıcı animasyonlara sahipler. Ayrıca basit görünseler de binaların da kendi animasyonları var ve fena değiller. Atış ve patlama efektleri de oldukça güzel. Yeri gelmişken, bu oyunda üç farklı kamera açısı olduğunu söyleyelim. İlki tepeden görünüş ve burada kamera 360 derece hareket ettirilebiliyor. İkincisi ise serbest kamera modu, burada kamerayı savaş alanının ortasına indirip etrafta hareket ettirebiliyorsunuz. Üçüncü kamera modu ise seçtiğiniz bir aracın gözünden savaşı izlemenizi sağlıyor. Bununla da kalmıyor, bu modda iken araca gayet kolay bir şekilde kumanda edebiliyorsunuz. Tabii bu esnada savaş alanından kopuyorsunuz, ancak mesela bu şekilde bir casus robotunu kullanarak düşman binasına girmek ve patlayıcı yerleştirip araştırma sonuçlarını çalmak mümkün. Tabii bu oldukça iyi düşünülmüş önemli bir unsur, ancak savaşın göbeğinde kullanmaya fırsatınız olur mu, ya da ne kadar başarılı kullanabilirsiniz, orasını bilemem.

Aptal Makine!

Gelelim oyunun en zayıf yönlerine, atlanmış bazı önemli unsurlar var, onlar bu oyunu maalesef berbat ediyor. Öncelikle yapay zeka meselesi, düşman her zamanki gibi sizin nerede olduğunuzu filan tamamen biliyor. Genel olarak ya salak gibi aynı yerden saldırıyorlar, ya da senaryo icabı oturup onları dağıtmanızı bekliyorlar. Doğrusu hiç parlak değil! Benzer bir gerizekalılık durumu sizin birimleriniz için de geçerli tabii. Her ne kadar onları üç farklı saldırganlık derecesine ayarlayabiliyor olsanız da, hareketleri son derece salakça oluyor, özellikle yollarını bulma konusunda. Mesela bir tanesine bir yere gitmesini söylediğinizde, tamamen ilgisiz yerlerden geçmeye, iki adım yandan dolaşmak varken koca bir birliğin ortasından yolunu bulmaya çalışıyor. Haliyle herkes ona yol vermek için hareket etmeye başlıyor, sonuçta binbir çabayla yerleştirdiğiniz koca bir savunma hattı dağılıp gidiyor. Aynı şey saldırırken de oluyor tabii, kalabalık bir grubu dağıtmadan uygun yere götürmek ve toplu bir saldırı yapmak bu oyunda adeta işkence. Diğer sorun da atmosfer eksikliği, yani gerçekten ben bu oyunda hiç bir çekici yön bulamadım. Yani bunun neresi, bu robotlar ne, bu savaş ne işti? Starcraft oynarken bir Marine kaybedince ağlayasım gelirken, burada koca bir ordu kaybedince "Aman ne boş!" deyip makineyi resetledim! Yani oyun atmosferi yok gibi birşey. Eğer RTS delisi iseniz belki bunu da alırsınız, ancak doğrusu ben pek tutmadım. L

Machines — 7

Acclaim • Strateji • 2 CD

İNCELEYEN	: Storm Guard		
SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 100 MB
İŞLEMCİ	: Pentium 200	CD-ROM	: 4Hızlı
RAM	: 32 MB	Multiplayer	: Var
3D Hızlandırıcı	: D3D, Glide,		
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★☆☆☆		
GRAFİK	: ★★★★★★★★☆☆		
ATMOSFER	: ★★★★☆☆☆☆☆☆		
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★☆☆☆		
Bilgi İçin	:		
Level CD	: Nisan 99		

Rage of Mages 2

Düş kralının bizi kayıp ülkeye atacağı aklımızın ucundan bile geçmemişti. Buradan kurtulmanın tek yolu ise kayıp prensesi bulup ona kaf dağının arkasındaki mağarada yaşayan ejderin kafatasından kutsal suyu içirmekti. Ama bu sırada kaygan yollardan geçmeyecek, geceleri uyumayacak ve sessiz kalacaktık. Sevmeye vakit kalmayacağı gibi dans da edemeyecektik. En önemlisi ise yazı bile yazmayacak olmamızdı. Şartlar şartları getirmiş, zaman kendi yolunda tüm ivmesiyle devam etmişti. Kayıp ülke kaybolalı hiç bu kadar zalim olmamıştı. Ama anlamlar üst kurulu buna kızmış olacak ki, işkencenin süresini on beş ayla sınırlı tuttu. On beşinci ayın son günü prenses son damlayı da içtiğinde...

...uyandık.

Özgürlük çığlıkları yerini harflere bırakırken: tekrar aynı yere dönmek, eski dostları görmek sanırım on beş aylık bir uykuya değmişti.

Kurtulmuştuk, ama düş kralının büyüsü tozlarını bırakmıştı bir kere üzerimize..Uyku tam dağılmamıştı, gerçek o kadar gerçek değildi sanki.. Öyle olmalıydı, olmasaydı yükseklerde gezinen jet pilotlarının, ya da tankların, topların konuştuğu yeryüzü savaşlarının ya da son sürat giden hız tutkunlarının, ya da bir uçurumdan diğerine zıplayan tabancalı maceraperstlerin yanına yollardı bizi, "gerçek". Oysa derin uykudan uyanınca kendimizi büyünün içinde bulduk, yeniden... Kara büyünün, ölümün ötesiyle uğraşan büyücülerin ortasında...

Bir hayli öfkeli büyücülerin ortasında...

... kapı aralık,

Rage of Mages 1 olabilecek en basit şekilde dizayn edilmiş eğlenceli ve güzel bir oyundu. Oyun Warcraft'ın ara biriminin aynısını kullanıyordu. Sadece bunda binalar ve birlikler falan yapamıyordunuz. Size verilen sınırlı sayıda adamla (hatta o adamları da siz bulmak zorundaydınız) yapmanız gerekenleri yapıyordunuz. Her karakterin tüm FRP 'lerde olduğu gibi özellikleri ve güçleri vardı. Para kazanıp yeni silahlar ve büyüler alırdınız. Hatta küçük ordular kiralar, komutan olmanın tadını çıkartırdınız. Üstelik Warcraft gibi neredeyse sıfır stratejiyle bitecek oyunlardan da değildi. Çoğu savaşta adamlarınızın yeri bile önemliydi. Yetmezmiş gibi pek kolay da sayılmazdı. Bir görevi bitirmek için saatlerce uğraştığımı hatırlarım. Güzel oyundu anlayacağınız. Diğer insanlar da böyle düşünmüş olmalı ki, ilkinin üzerinden çok uzun bir süre geçmeden ikincisi çıktı. Aslında bakarsanız "ikincisi" demek pek doğru değil. Hatta kesinlikle yanlış! Bu olsa olsa Rage of Mages 1.0002 falan olur. Yahu adamlar almışlar oyunu; yeni bir kaç harita ve silah dışında aynen tekrar sürmüşler piyasaya. Kısacası sıradan bir mission pack. Bunun haricinde dikkatimi çeken tek şey ise zorluk seviyesinin biraz daha yükseltilmesi. Hele bazı ekranlarda çıldırmanız işten bile değil. Bir düşman grubunu öldürmek için en az on kere save-load yapmak zorunda kaldığım oldu. Tabii bir de bunların dışında karakterler arasındaki iğrenç geyikler de biraz olsun düzeltilmiş. Eskiden -çok kötü espri- yaparlarken ; artık en azından -kötü espri- yapabiliyorlar.

RoM1 'i oynayanlar şu andan itibaren yazacaklarımı okumasalar da olur..

ışık açık...Tl

Kısa ve güzel bir demodan sonra karşınıza oyun menüsü geliyor. Buradan oyunu başlattığınızda sizden karakterinizi yaratmanız istenecek. Zaten topu topu iki tane meslek var. Eğer dövüşçüyü seçerseniz oyunun başlarında biraz zorlanabilirsiniz; ama sonra rahat edersenız. Büyücü olursanız ise ilk savaşlarınız pek eğlenceli olmayacaktır; ama üzülmeyin grubunuza girecek ilk şahsiyet bir savaşçı. Cinsiyet ve isminizi de belirledikten sonra oyun başlar. Oyunun tamamı iki kısımdan oluşur:



Şehir ekranları ve savaş ekranları. Şehir ekranlarında her türlü aleti ve büyüyü alabilir, satabilir veya insanlarla konuşup onların size verdiği görevleri yapabilirsiniz. Alet ve büyülerin parasını ya savaşlardan ya da bazı özel görevleri bitirerek kazanabilirsiniz.

Oyunun ana hikayesi dışında bir de fazladan özel görevler var. Karşılığında yüklüce para kazanırsınız. Bu görevleri elinizden geldiğince yapın ama bir hayli zor olduğunu da unutmayın. Savaş ekranları ise daha önce söylediğim gibi Warcraft tarzında dizayn edilmiş. Sağdaki kısımda karakterinizin resmini ve özelliklerini görebilirsiniz. Her ka-







MAGES II
OMANCER

rakterin body (Vücudunuzun geometrik şekli. Vuruş gücünüzü, hit pointinizi etkiler..), agility (saate kaç yaptığınız. Hızınızı ve defansınızı etkiler), mind (IQ diye bize yutturulmaya çalışılan şey. En çok büyülerinizin gücünü ve etki süresini belirler) ve spirit (Et ve kemik atıldığında geriye kalan şey. Mananızın miktarını ve büyülere karşı olan dayanıklılığınızı belirler) gibi dört tane ana özelliği vardır. Bunun haricinde atak ve defansınızı, hit point ve mananızı, kaç experience'de olduğunuzu ve dövüşçüyseniz hangi silahta, büyücüyseniz hangi büyü okulunda uzman olduğunuzu görebilirsiniz. Bunların yürümek dışında yaptığınız her harekette yükseldiğini unutmayın. Ayrıca yine bu ekrandan karakterinizin elinde olanları görebilirsiniz. Tabii tüm bunlar sizin ana karakterleriniz (hero) için geçerli. Barlardan kiraladıklarınızın her hangi bir inventory ekranı yok. Zaten bu adamlar ölürse oyun devam edebiliyor. Ama hero'larınızdan bir tanesi bile ölürse oyun hemen bitiyor.

Neyse, siz oyuna geçtiğinizde ve bir kaç bölüm bitirdiğinizde konu yavaş yavaş belirecek. Yani bir süre sonra kendinizi necromancer büyülerinin etkisini azaltan efsanevi artifact'i ararken ve onunla en büyük ölüm büyücüsünü öldürmeye çalışırken bulacaksınız. Bunları yaparken bazı yerlerde sadece ilerle-öldür mantığını kullanırsanız taktiğin bir süre sonra ilerle-öl haline geldiğini görürsünüz. Yani ciddi ciddi beyninizi kullanmanız gerekebilir. İşinize yarayabilecek taktiklerden bazıları:

* Az yara alarak sıradan bir savaşı atlatma: Önce arkaya tüm ordunuzu yığarsanız. Sonra bir adamınız biraz ileri giderek düşmanın onu görmesini sağlar ve hemen geri kaçmaya başlar. Düşman da düşünmeden hebele hübele adamınızın arkasından gelir ve sizin onlar için hazırladığınız partiye katılır.

* Sadece basit bir okçu ve bir büyücüyle kocaman Dragon'u öldürme: Okçu dragonu vuracak kadar ona yaklaşır ve ateş etmeye başlar. Bu sırada büyücü de heal büyüsünün menzili kadar arkadan okçunuza yaklaşır ve onu heal etmeye başlar. Eğer uzaklıkları yeterince iyi ayarlarsanız ve biraz da şanlıysanız okçunuz bir süre sonra kocaman ejderi şişe geçirmiş akşam yemeği için hazırlıyor olacaktır. (önemli not: heal büyüsünü yeterince hızlı kullanabilmek oldukça zor olduğundan bunu game menusunden autocast'i maximum yaparak halledebilirsiniz. (onun haricinde hep minimumda dursun)).

* Uçuyordu, artık uçmuyor: Oyunda uçan birliklere kılıç, balta ve mızrakla vuramazsanız. Büyü ya da ok atmak bu yaratıklara karşın yegane şansınız olacaktır. O yüzden her zaman grubunuzda bir tane okçu hero bulundurun. Eğer okçunuz yoksa hemen savaşçı herolarınızdan bir tanesine en gecirından yay alın ve 200 m. ilerdeki adamın kafasındaki elmanın üzerinde gezinen kurtçuğu vurmayı öğretin.

* Yalnız gomutan olmaz: Her görevi bitirdikten sonra mutlaka ve kesinlikle ve illaki kasabaya gidin ve bulduğunuz şeylerden işe yaramayacak olanları satıp yenilerini alın. Ama daha önemlisi hemen her görevde yanınızda olacak yardımcılarınızı kiralayacak olmanız. Aslına bakarsanız kiralamak demek pek doğru olmaz. Çünkü oyunda benim geldiğim yere kadar para isteyen kimse olmadı. Soruyorsunuz ve o anda başka işleri yoksa maceraperest ruhları depreşiyor ve sizinle geliyorlar. Onlara iyi bakın çünkü ölmeleri grup açısından pek iyi olmuyor. Ayrıca unutmayın ki her görevin sonunda ekibinizden ayrılacaklardır. Gidip tekrar kiralamanız gerekir.

* Save edelim, rahat edelim : Büyük oyun anayasasının ilk satırlarında yazdığı gibi oyunu kısa aralıklarla save etmeyenler yedi vakte kadar oyun cinlerinin gazabına uğrarlar; klavyeleri kilitlenir, sürücüleri disket tükürür, çamaşır makineleri ön yıkamalı prorama geçmez, geçse de yumuşatmaz, yumuşatsa da... Sözün özü, save edelim, edenleri savelim..

Oyunun genel yapısı, ikonları ve yönetmesi çok basit. Eğlenceli ve hoş bir oyun. Ama bazı yerlerinde zorluk kesinlikle bunaltıyor. Ama görevleri bitirdikçe yeterince gaz oluyorsunuz ve oyun çekilir hale geliyor. Yine de gerçek bir klasik olmak için daha kırk fırın oynanabilirlik yemesi lazım.

Biliyor musunuz, sizleri tekrar görmek inanın çok güzel!..

Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünsel
valence@pmail.net & quedrus@pmail.net

Rage of Mages 2

7

Monolith • Strateji • 2 CD

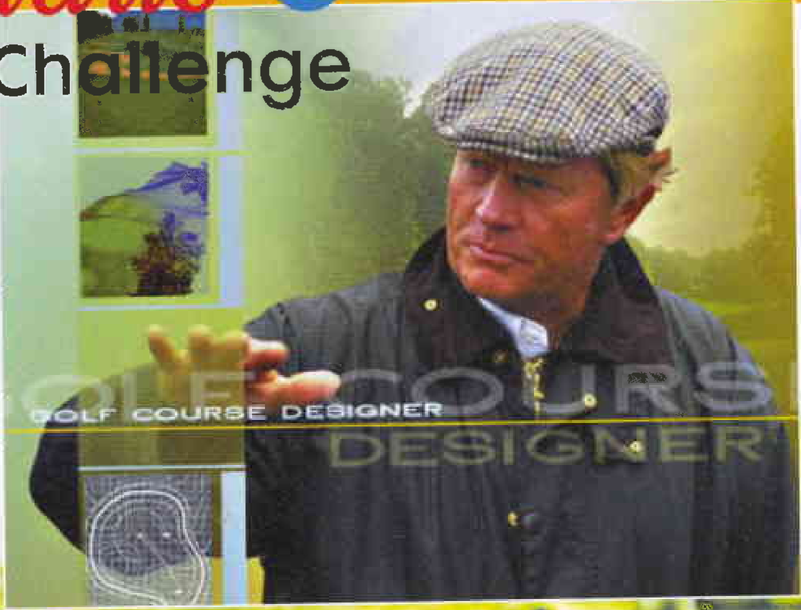
İNCELEYEN	: G&B		
SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 85 MB
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 4Hızlı
RAM	: 16 MB	Multiplayer	: Var
3D Hızlandırıcı	: Gerekmiyor		
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★☆☆☆☆		
GRAFİK	: ★★★★★★★☆☆☆		
ATMOSFER	: ★★★★★★★☆☆☆		
SES/MÜZİK	: ★★★★★★☆☆☆☆		
Bilgi İçin	:		
Level CD	: Verilmedi		

LEVEL HIT

Jack Nicklaus 6

Golden Bear Challenge

Her sporun olduğu gibi golfünde efsaneleri neredeyse ağızlarından çıkan her kelime ile para kazanırlar. İşte Jack Nicklaus da bunlardan biri. Ama helal olsun adama, çalışmış yapmış.



Artık hemen her dala el atan oyun firmaları, daha iyisini yapabilmek için bu işin uzmanları ile çalışmayı tercih ediyorlar. Ne de olsa adamlar o kadar para döküyorlar, bari yapmışken en iyisini yapalım diye, bu konuda kafa çürütmüş, hatta bazen kol bacak kırmış uzmanların yardımıyla daha kaliteli oyunlar ortaya çıkartmaya çalışıyorlar. 1940 yılında Ohio'da doğan **Jack Nicklaus yıllarını golf sporuna vermiş bir usta. Aslında ona golfün ef**sanesi ve hatta altın sopası da denebilir. Şu ana kadar kazandığı sayısız turnuva ve elde ettiği başarılar ile ismini tarihe altın harflerle yazdırmayı başarmış. Hazırlamış olduğu oyunlarla da bu dalda çıkmış en iddialı tabii en kaliteli oyunları ortaya çıkarmış olduğu söyleyebilirim. Ne de olsa dergideki tüm golf oyunları incelemesini ben yaptım.

Acaba Nasıl Başlasam?

Golf sporunun asaletinden kaynaklanıyor olsa gerek, program arayüzü oldukça sade ve kullanışlı. Bu nedenle uzun süre acaba bu nerde, bu neki, veya buna basarsam acaba bilgisayarım patlar mı? Gibi sorularla kafanızı yormanıza gerek yok. Ne de olsa golf rahatlamak için oynanan bir oyun. Oyunda Shoal Creek Country Club (Birmingham, Alabama); Sherwood Country Club (Thousand Oaks, California); Montecastillo Golf Resort (Terez de la Frontera, Spain); Muirfield Village (Dublin, Ohio); Cochise at Desert Mountain (Scottsdale, Arizona) ve Nicklaus North (Whistler, Canada) olmak üzere toplam 6 tane dünya çapında golf sahası mevcut. Golf Courses bölümünde seçtiğiniz alan ile ilgili daha ayrıntılı bilgi bulabilirsiniz. Genelde tümü Jack Nicklaus tarafından dizayn edilen parkur ve delik istatistiklerini görebilirsiniz. Bunun haricinde parkuru seçtikten sonra buradaki rüzgar şiddetini, alan zorluk derecesini ve sis ile ilgili ayarları yapabilirsiniz.



Oyunda kullanıcı tarafından kullanılabilecek 6 tane hazır oyuncu mevcut ki bunlardan biri de Jack Nicklaus. Bunun haricinde bilgisayarın yönettiği 4 dört tane daha oyuncu mevcut ki şansa bakın bunlardan biri de Jack Nicklaus. Demek ki neymiş ister Jack Nicklaus'u yönetebilir, isterseniz ve eğer kendinize güveniyorsanız karşısına rakip olarak çıkabilirsiniz. Buradan ayrıca eğer oyunun daha önceki versiyonlarını kullandıysanız ve hali hazırda bir oyuncunuz mevcutsa, Recorded Players seçeneğini kullanarak yükleyebilirsiniz. Burada yeni bir oyuncu oluşturabilir veya var olan oyuncunun özellikleri üzerinde değişiklikler yapabilirsiniz. Değişiklikleri aslında özellikleri üzerinde değil de daha çok yetenekleri üzerinde yapıyorsunuz. Burada oyuncunun bilgisayar veya kullanıcı tarafından kontrol edilip edilmeyeceğini, cinsiyetini, kullanacağı elini (sağ, sol), kullanacağı sopaları veya oyundaki çeşitli yetenek derecelerini değiştirebilirsiniz. Çanta ancak 14 tane sopa alabildiği için maksimum seçebileceğiniz sopa sayısı da 14. Oluşturduğunuz oyuncunun çeşitli konulardaki yetenek değerlerini değiştirerek kendi oyun stilinize en yakın oyuncuyu geliştirebilirsiniz. Buradaki bir güzellik de kullanabileceğiniz yetenek değerinin sınırlandırılmış olması. Bu şekilde oyuncunuzun tüm yetenek değerlerini en yükseğe getirip, daha sonra ense yapamıyorsunuz. Eğer bir noktada çok iyi olmasını istiyorsanız, diğer yerlerden biraz kısmanız gerekli. Ne de olsa insanlar hatasız değiller. Burada bulunan oyun stili bölümünden Atış gücü, atış doğruluğu, kum oyunu, çim oyunu gibi ayarları yetenek değerleri doğrultusunda yapabilirsiniz. Buradaki yetenek değerleri Swing Meter Speed değerine bağlı olarak değişecektir. En düşük Swing Meter hızı olan Slow 20 puan ve en yüksek Speed Meter değeri olan Very Fast de 100 puan değerinde.

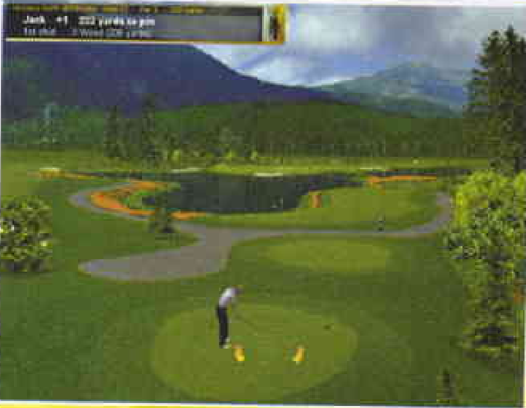
Acaba Hangisini Oynasam?

Oyun içerisinde oynayabileceğiniz toplam 12 tür mevcut. Bunları Game bölümü içerisinden seçebilir ve çeşitli ayarları yine buradan yapabilirsiniz. Bunlar: Stroke, Match, Skins, Bingo Bango Bongo, Stableford, Practice, Sudden Death (Stroke Play), Best Score















Competition (Handicap), Best Score Competition, Handicap Flight, Open Tournament ve Season Play. Bu oyunlar ve kuralları ile ilgili açıklamalara oyun içerisinde ulaşabilirsiniz. Oyunu MSN Gaming Zone veya ağ üzerinden Multiplayer olarak oynayabilirsiniz. Game Preferences penceresini kullanarak oyun ile ilgili çeşitli (Display, Network, General, Grid) ayarları yapabilirsiniz.

Jack Nicklaus Golden Bear'i kendi türündeki diğer oyunlardan ayıran en büyük özelliği ise kendine ait bir parkur editörüne sahip olması. Oyunla beraber kurulan Course Designer'ı kullanarak kendi isteğiniz doğrultusunda, istediğiniz zorluk derecesinde parkurlar oluşturabilirsiniz. Bu editörü kullanarak kendi sınırlarınızı zorlayabilir ve artık bunlar bana yetmiyor derseniz, kendinize yetebilecek yeni alanlar yaratabilirsiniz. Bunun haricinde yine oyunla beraber kurulan Course Converter aracını kullanarak Jack Nicklaus 5 kurslarını rahatlıkla yükleyebilir ve burada kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. Ayrıca ana menü üzerinde bulunan Internet bağlantılarını kullanarak oyun için çıkan en son yamaları, parkurları vs. yükleyebilirsiniz.

Sessizlik! Konsantre Olacağız, Sulandırmayın!

Haydaaa! Ne iş yaw? Vermişler bir sopa elime, bir tane de top önümde ne yapacağım ben şimdi? Hımmm! Sanırım elimdeki sopa ile önümdeki topa vurup şu ileride, uzaklarda dalgalanan bayrağın oraya göndermem lazım herhalde. Bayağı kolaymış be-a. Ben de golfü öle matah bir oyun sanırdım. Oyuna başlarken ilk olarak ulaşmanız gereken delik hakkında bilgi ve hemen ardından da Jack Nicklaus der ki şeklinde günün ipucu ekrana geliyor. Eğer bir tane bana yetmez diyenlerdenseniz sırasıyla tüm ipuçlarını okuyabilir veya tam tersi ben kendime yeterim diyenlerdenseniz bir anda ipuçlarını tarihe gömebilirsiniz. Oldukça kullanışlı bir ekrana sahip olan oyunda hemen tüm pencereleri açıp kapatabiliyor veya ekrana istediğiniz şekilde yerleştirebiliyorsunuz. Bence en büyük artılarından biri de oyun menüsünün otomatik olarak gizlenmesi ve sadece fare imleci üzerine götürüldüğü zaman otomatik olarak açılması. Bu şekilde atıştan başka bir şey düşünmüyor ve tabi ki daha rahat konsantre olabiliyorsunuz. Bu menüyü kullanarak oyun sırasında gerekebilecek atış seçenekleri, bayrak gösterici, seçenekler gibi her türlü ayara rahatlıkla ulaşabiliyorsunuz. Harita üzerindeki kamerayı kullanarak o an bulunduğunuz alandaki hiçbir noktayı kaçırmadan rahatlıkla yakalayabilir ve görüntüleyebilirsiniz.

Geçmiş Olsun Geldik Oyunun Sonuna

Bu son bölümde artık konuyu toparlamak lazım. Jack Nicklaus Golden Bear, grafik ve düşünce olarak her şey düşünülmüş ve layıkıyla yapılmış bir oyun. Ne de olsa doğada oynanan bir oyun olduğu için bol bol kuş sesi bulunan oyunun yorumlarını da CBS golf yorumcuları Jim Nantz ve Gary McCord yapmışlar. Sadece meraklılarına hitap eden bence kendi türünün en güzel örneği. İyi eğlenceler... L

Jack Nicklaus 6

9

Activision • Spor • 1 CD

İNCELEYEN	: Phantom		
SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 400 MB
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 4Hızlı
RAM	: 32 MB	Multiplayer	: Var
3D Hızlandırıcı	: Gerekmiyor		
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★☆		
GRAFİK	: ★★★★★★★★☆☆		
ATMOSFER	: ★★★★★★★★☆☆		
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★☆☆		
Bilgi İçin	:		
Level CD	: Verilmedi		

Tides of War

Taktik deniz savaşı konusunda oyun piyasasında bir boşluk olduğu kimsenin dikkatini çekti mi? Acaba kimse yelkenli iki geminin, güvertelerinden başlarını çıkartan sıra sıra topların düşman gemisi üzerinde açtığı delikleri seyretmekten zevk almıyor mu?

Bu aralar aklımız hep Commodore64'lü günlere gidip duruyor. Yakında bir kaç okuyucunun, bu kadar reklama dayanamayıp eskicileri araştırarak birer C64 aldıklarını duyarsam şaşırmayacağım. Ama satın almak isteyen olursa benimkini satıyorum haberiniz olsun, tabii antika fiyatını ödeyebilecek biri varsa çıksın karşıma...

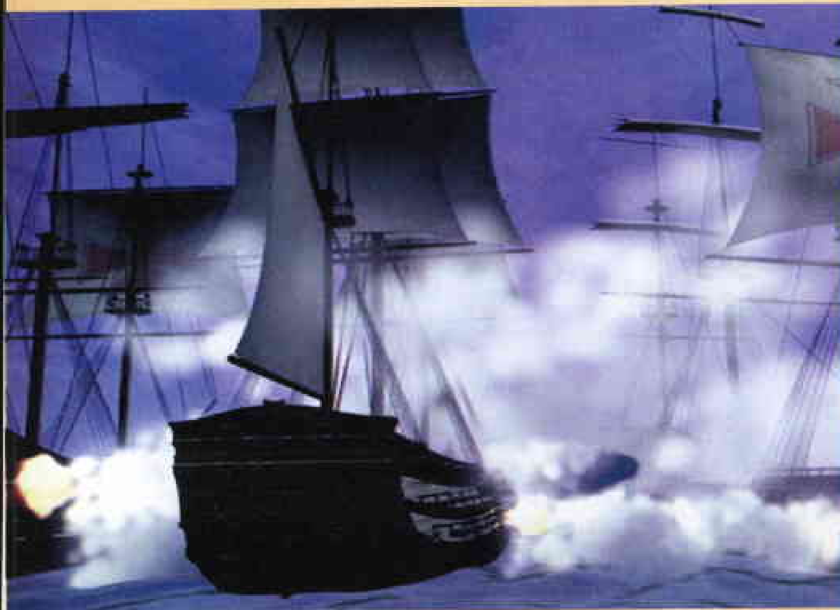
Eski oyunların yeni versiyonlarının geliştirilmesi furyasında, Commodore 64'de saatlerce kafa ayarı yapmaya sabredecek kadar çok sevilen Pirates oyunun da yeni versiyonunun gelmesini beklerken, konusu ve oynanışı az da olsa Pirates'e benzeyen başka bir oyun düşüverdi tezgahlara: TIDES of WAR

Pirates'in en çok sevilen yanlarından biri olan taktik deniz savaşı kısmının bir hayli detaylandırılıp öne çıkartıldığı bu oyunla efsanevi Pirates'i karşılaştırmak aslında ayıp olur, ama en azından okuyucuya bir fikir vermesi açısından, benzerliklere dikkat çekmek istedim...

Tides of War, görevlere dayalı, bir senaryo eşliğinde ilerleyen bir ortaçağ deniz savaşı stratejisi. Savaşlar Real Time olarak gerçekleştiriliyor. Ama oyunu bir Real Time stratejiden ayıran pek çok özellik mevcut.

Güvertede kadın mı? Uğursuzluktur!

Erkeklerin mutlak hakimiyetlerinin tartışılmaz olduğu mutlu günlerinde, insanoğlunu sınırlayan koca okyanuslar bile birkaç küçük kalasın birleştirilmesi ile oluşturulmuş dev gemilerle aşılıyordu. Dünyanın ele geçirilmesi yarışı duraklama kabul etmeyen hızlı bir tempoyla sürüyordu ve bu yarışta en önemi görevler denizcilerindi... Oyuncunun bu yarışa bir kaptan olarak başlamasına olanak veren TIDES of WAR o çağlardaki politik oyunları, bu oyunların sonuçlarını görmeyi, kanı, barutu ve bordalanmış gemilerde göğüs göğüse dövüşen korkusuz tayfaların kılıçlarından yayılan çınlamaları hissetmeyi seven, ortaçağ kaptanlarını tam anlamıyla mutlu edecekmiş gibi görünmese de şu andan benzersiz olması nedeniyle mecburen oynanması gereken bir oyun oluveriyor... Bir inceleyelim:



Oyun iki ana bölümden oluşmuş. İlki görevler sırasında uğradığımız limanlar veya deniz ortasında karşılaşıp ticaret yaptığımız dost gemiler için karşımıza çıkan ticaret ve kontrol bölümü...

Limanlarda iken bu ekrandan ticaret yapılabildiği gibi, gemiye yeni tayfa satın alınması, tayfaların eğitilmesi gibi ayrıntılar da buradan halledilir. Verilen görev için gerekli olacağı düşünülen silah ve mühimmatlarda bu ekran vasıtası ile satın alınır ve gemiye "gönderilir"...

"Real Time kısım zor" diyorlar, ne diyorsun?

Oyunun büyük bölümünün geçtiği dünya haritası ise, oyuncunun ve rakiplerinin gemilerinin hareket ettiği, karşılaştığı, savaştığı Real Time bölümü oluşturmaktadır. Oldukça kompleks sayılabilecek bir metotla kumanda edilen geminin yönetilmesi için tüm gerekli materyal bu ekran üzerinde simgelenmiştir ve hepsine Mouse ile ulaşılabilir...

Ekranın sağında geminin güvertesini, içindeki topları, yelkenlerin durumunu ve harekat subaylarının menülerini içeren bir gemi gövdesi görülebilir. Bu tür bir deniz savaşı oyununda gördüğüm en iyi oturtulmuş sistem olduğunu söyleyebilirim.

Ekranın altına dizilmiş kutucuklar ise, mürettebatın görev dağılımını düzenlemek için kullanılan araçlardır. Örneğin silahlar bölümüne yeterince adam koymazsanız, savaşlarda toplarınız ateşlenmez veya geç ateşlenir, Navigation bölümüne yeterli denizci yerleştirmezseniz, gemiye istediğiniz kadar hızlanma komutu verin, o komutun gerçekleştirilmesini sağlayacak görevli adamlar olmadığı için geminiz yerinden





kıpırdamaz; tamirat kısmına yeterince adam koymazsanız, savaşlarda aldığınız küçük yaralar kısa sürede gemiyi batırmaya yetecek kadar büyür...

Taktik deniz savaşı

Tides of War da, en düşük rütbeyle ve dandirik bir gemiyle oyuna başlayan oyuncu, verilen görevleri layığı ile yerine getirdiği sürece, hem rütbe atlayacak hem de yeni ve daha güçlü gemilerde görev alacaktır. Ancak savaş anında dikkat edilmesi gereken kurallara uymazsa, kısa sürede sadece balıklara yem olacak bir et parçasına dönüşecektir.

Oyunun taktik savaş kısmı olabildiğince gerçeğe yakınlaştırılmaya çalışılmış. Bunun anlamı, bir düşman gemisine ateş edildiğinde ateşi açan topların tekrar doldurulmasının zaman aldığıdır. Ya da oyunda pek çok şekilde para kazanmak mümkün olduğu gibi, bu paraların harcanacağı en akıllıca işlerin de mürettebatın eğitilmesi ve daha etkili yeni silahlar satın alınması olacağı hatırlanmalıdır. Görevleri değişik alanlara yayılan gemi mürettebatını eğitmek, görevlerin başarılması için iyi bir yatırımdır. Deneyimsiz topçular atıklarının büyük kısmını kaçırırken, deneyimli, eğitimli topçular, her biri para anlamına gelen demir gülleleri ateşlerken, son derece dikkatli davranıp nerdeyse suya hiç gülle düşürmemektedirler...



Küçük ama hızlı bir gemiyle katıldığınız bir çatışmada, karşınızdaki 250 topluk dev kalyon iskelesinin size dönmüş toplarını ateşlemek üzereyken vereceğiniz anı manevra emrini hızla uygulayacak eğitimli deniz adamları, her biri insan boyunda 125 tane düşman güllesinin sizin kafanıza değil de, denize düşmesinin tek nedeni olacaklardır...

Ya da hızca sizden üstün olan bir gemiyi biraz yavaşlatmak hatta belki tamamen hareketsiz kılmak için yelkenlerine ateş etme kararı aldığınızda, limanda paraya kıyıp zincirli gülle almamış olmanız oyunu kısa sürede kaybedecek olabileceğinizin bir işaretçisi gibidir...

Off! Karışık görünüyor

Karışık görüntüsüne rağmen, kısa sürede oyuncuyu kendisine alıştıran sistemli bir yapısı var TIDES of WAR'un... Ayrıca görevler sırasında zaman sınırı bulunmuyorsa, neredeyse özgürce dolaşıp ticaret yapabilme şansına sahip olan oyuncunun görevden çok alakasız düşmanlarla da kapışabilmesi, Amerika kıtasının kıvrımlı nehirlerine soktuğu gemisine kanolarına binmiş Kızılderililer'in saldırması; gemiyi bordalayıp birkaç denizcinin kafa derisini yüzmeleri; bittiğinizi, öldüğünüzü sandığınız bir çatışmada şans eseri oradan geçmekte olan bir müttefik geminin yardımıyla toparlanıp düşmanı temizleyebilmeniz gibi pek alışıldık olmayan sürprizler oyunu heyecanlı kılıyor, oynatıyor...

Eksileri de var hem de çok

Ama mutlaka güzel bir şeyin mide bulandırıcı bir yanı da olacak ya, TIDES OF WAR'un da bu yanları hiç az değil.. Saymaya başlasam, bitiremeyeceğimden korkuyorum... Kalelere yapılan saldırılarda, kalelerdeki topların sadece sabit noktalara ateş edebilmeleri ve nişan alamamaları, genel olarak grafik kitlesindeki yetersizliğin oyunun kalitesine düşürdüğü gölge, seslerin ve muziklerin yeterince uğraşılmadan hazırlanmış gibi görünmesi, ticaret ve diplomasi gibi özelliklerin çok yetersiz oluşu ve benzeri sebeplerle insan oyunu oynamaktan bıkabiliyor. Mayıs ayında yazdığım, Anno1602 ile bu oyun birleştirilseydi eminim bir hit ortaya çıkardı ama şimdilik sadece meraklıların alıp bakacağı ilginç bir taktik deniz savaşı oyunu duruyor önümüzde... Aslında genel notu 6 olması gereken bu oyuna, orijinalliği ve gemi yönetimi konusunda getirdiği kullanışlı sistemi nedeniyle bir puan da kanaat kullanıyorum... Devil Thumb kusura bakmasın...

Hepiniz için, kadınsız güverteler, dalgasız denizler ve efsanevi zaferler dilerim... L

Tides of War

7

GT Interactive • Spor • 1 CD

İNCELEYEN	: Cem Şancı		
SİSTEM	: Win 95	HD Alanı	: 100 MB
İŞLEMCİ	: Pentium 120	CD-ROM	: 4Hızlı
RAM	: 16 MB	Multiplayer	: Var
3D Hızlandırıcı	: Gerekmiyor		
OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★☆☆☆		
GRAFİK	★★★★★★☆☆☆☆		
ATMOSFER	★★★★★★★☆☆☆		
SES/MÜZİK	★★★★★★☆☆☆☆		
Bilgi İçin	:		
Level CD	: Verilmedi		

Nascar Craftsman Truck Series

İşte size PC'lerin biricik kamyonet yargıç. Oval bir pistin etrafında dönülecek yüzlerce tur. Tabi eğer yeterince sabırlıysanız!



Hayret doğrusu! Nasıl olmuş da gözden kaçmış? Demek şimdiye kadar hiçbir aklı evvel bu kamyonetleri bir bilgisayar oyununun başrolüne layık görmemiş. "Yok canım! Microsoft, Monster Truck yarışlarını daha önce kullandı ya" demeye kalkmayın, çünkü söz konusu kamyonetler tahmin ettiğiniz Big Foot türünden değil. Ne sivil trafik, ne sağlı sollu keskin virajlar, elips şeklindeki bir pistin etrafında dönülecek yüzlerce tur diye eklesem, insan sıkıntıdan patlar yaw yanıtını vermekte haklısınız. Ama işin aslı öyle değil. Bakalım Amerikan orjinli bu sporun 170Mb'lık ilginç oyunu nelere kadir?

Nascar Craftsman Truck Series, yapımcısı Sierra Sports'un bu alanda söz sahibi rakibi EA Sports'a karşı pazar payı koruma amaçlı yeni yarış simulasyonu. Sizden beklenen kamyonetinize binmeniz ve Amerika'nın Nascar Craftsman yarışlarının ünlü isimlerine kafa tutmanız. Tabi ki bu, sıralamaların saliseleri bile aşmayan farklarla oluştuğu yarışların heyecanı turların atıldığı birkaç dakikayla sınırlı kalmıyor. Yarış saatleri dışında tüm dikkatinizi aracınıza vererek, kendinizi, kendine özgü sürüş stiline sahip kamyonetinizle bütünleştirmeniz gerekiyor.



Bilmemek değil, öğrenmemek ayıp demişler. Nascar kamyonet yarışları tıpkı diğer Nascar türlerinde olduğu gibi sadece Amerikalı zenginlerin eğlencesi olarak ortaya çıkmış bir spor. Yarışlara monotonluk yerine gerginlik hakim. Bunun başlıca nedenlerinden biri 200-250 tur önde götürdüğünüz yarışın basit bir taktik hatasıyla kaybedilebilmesi ihtimali. Organizasyonun ilgilenmeyenlerine sabır taşı çatlatacak tekdüzelikte görünmesi aslında yadsınmamalı. Hele benim tek rakibim havayolları kardeşim! diyorsanız iki dakikayı bulmayan kısa sürede oyundan bayacağınızı garantileyeyim.

Bu ne ola ki?

NCTS, isim hakkı satın alınarak yaratıldığından Hornaday gibi hepimizin ailecek! yakından tanıdığı sporun önde gelen isimlerinden tutun da onların araçlarının özel ayarlamalarına kadar tüm bilgilere yer verilmesini sağlamış.

Oyunda orjinallerine sadık kalınarak hazırlanmış 9 pist mevcut. Bu pistlerde yapılacak yarışların heyecanını en az pist seçimi kadar hangi modda oynayacağınız da etkiliyor. Arcade modunda oluşacak gerçekçilikten uzak çekişmelerde tüm fizik kuralları hiçe sayılacak ve aracınız çok az hasar alacak. Üstün yol tutuşu ve fren gücü tıpkı rakiplerinizin sürekli size ayak uydurmayı denemesi gibi bu seçeneğin yol açtıklarından. Şayet açık ara önde gidiyorsanız rakipleriniz arayı kapatmak için gazı kökleyecekler ve geride kalmışsanız onlara yetişmeniz için tolerans gösterecekler. Simulasyon seçeneğinde tüm bu haksız avantajlardan yoksun bir şekilde rakiplerin gerçek gücünün ortaya çıktığı, tüm teknik ayarlamaların oyunu etkilediği kurallara mahkumsunuz.

Diğer yarış öncesi seçeneklerden Instant'la sıralama ve ısınma turlarını atlayabilir, testing'le hiçbir rakibin yer almadığı parkurda sadece pist koşullarından etkilenerek gerekli teknik ayarlar konusunda fikir edinebilirsiniz. Diğer koşullarda deneme, ısınma ve sıralama turlarına katılmalısınız.

300 tur boyunca devam edecek çekişmelerden söz ettimse de bu, yarış uzunluğunun değiştirilemeyeceği anlamına gelmiyor. Sürücü sayısını ikiye indirebileceğiniz gibi, tur sayısını da üçle sınırlayabilirsiniz. Entry List menüsüyle kimlerle yarışacağınızı teker teker belirleyebilir, ister en dişli rakiplerle, ister kendi yarattığınız sürücülerle yarışabilirsiniz.

Yarışlar sırasında genelde her 3-4 turda bir kazalar meydana geldiğinden Yellow Flags seçeneğini açık tutsanız iyi olur. Virajlarda sert frenler yerine gaz kesmekle yetinirseniz hem zamandan kazanır hem de zincirleme kazaların kahramanlarından olmazsınız.

Normal koşullarda yarışçıların amacının birbirlerini geçmek yerine tekerlekleri ısıtıp, hızlı ve düzenli start almak olduğu Pace Lap isimli tur atılır. Bu seçenek kapalıysa yeşil bayrak hemen kalkacak ve yarışa başlayacaksınız.

Halftime seçeneği NCTS'nin ilginç özelliklerinden biri. Bu durumda yarışı yarılayana dek aşınma durumları dışında tekerlek değiştiremez ve hatta yakıt ikmali yapamazsınız. Sadece bayrağın kalktığı tur geçildikten sonra çıkacak menüden ayarlama yapılabiliyor.

Kaporta, tekerlekler ve motor normal koşullarda kazanın şiddetiyle doğru orantılı olarak etkileniyor. Uçan kaput, parçalanan tampon ve kopan tekerlekler işin görsel yönünü oluşturuyor. Oyun bu özelliğiyle bir an için aklıma Destruction Derby'yi getirdi. Arcade modunu seçmişseniz her türlü hasarın tamiri pitte gerçekleştirilebilir. Bunlar dışında yakıt ikmali ve tekerlek değiştirme gibi sebepler dışında pite girmenin gerekmediği, hasarların kapalı

olduğu bir seçenek daha var.

Teknik Bilgi

Detayla uğraşmayıp doğrudan yarışa geçebileceğinizi söyledim ama süspansiyon, tekerlek basıncı gibi ayarlardan anlamıyorsanız yaptığınız elinizin hamuruyla oyuna karışmayı denemekten öteye geçmeyecek. Zaten oyunun adındaki Nascar ibaresi teknik detayın önemini en iyi şekilde vurguluyor. Her pist ve hava koşulu için değişik ayarlar gerektiğinden kesin değerler vermem imkansız ama NCTS'yi delikanlı gibi oynamak isteyenlere bu çoğumuzun el atmaya üşendiği teknik işlerle ilgili göz önünde tutulması gereken ön bilgiyi sunmakta yarar var:









Shocks: Süspansiyon ayarları yapılırken sol ön ve arka tekerlekler için daha yüksek değerler vermeniz gerekiyor.

Weight Distribution: Aracın ağırlık merkezini sağ-sol ve ileri-geri kaydırarak ağırlık noktası belirleyebilir ve kendi sürüş tekniğinize göre aracın kontrolünü sağlayabileceğiniz en uygun değerleri elde edebilirsiniz. .

Gear Ratios: Bunu herhalde en iyi vitesler arası gaz oranı olarak tanımlayabiliriz. Her dört vites için de ayrı ayarlamalar gerekiyor.

Tires: Tekerleklerin hava basınç ayarı. Aslında tüm bu ayarlamalar sırasında NCTS'nin bütün pistlerinde sürekli olarak sola döneceğinizi dikkate almalısınız. Yani sol ön ve sol arka tekerleklerin basınçları makul ölçüde diğerlerinden fazla tutulmalı.

Camber: Tekerleklerin sabit noktalarından sağa ve sola eğim oranı.

Rear Spoiler: Bagaj bölümünü ne kadar yukarı kaldıracağınızı belirleyin. Benzin deposunun doluluk oranına göre arabanın arkası uygun değerin üzerinde kalkmışsa araba virajlarda normalden daha fazla savrulur. .

Fuel Level: Burada parolamız basit. Az benzin, çok pit-stop; çok benzin, az hız.

Steering Lock: Tekerleklerin dümen ayarını 5-25 derece arasında belirleyebilirsiniz. .

Bütün bu ayarlamalar yarıştığınız piste göre farklı sonuçlar verecektir. Araçların kokpitleri gösterişsiz ama oradaki göstergeler süs diye durmuyor tabi. Hazır yerimiz varken konsantre teknik bilgi vermeye devam. Örneğin yağ basınç göstergesinde, basıncın normal değeri olan 80psi'nin üzerinde uzun süre kalınması tehlikeli olabilir. Motoru patlatmak istemiyorsanız ikaz lambasının yanlış viteste olduğunuz veya demin sözünü ettiğimiz vites ayarlarının yanlış yapıldığı anlamına geleceğini hatırlayın.

Takometre son viteste 9000 devir üzerine çıkmışsa vites ayarlarına göz atmakta yarar var. Aynı şekilde yağ sıcaklığının 200ŞF'dan fazla olduğu durumlarda motor fazla ısınmış demektir. Sorun spoiler açısından veya yanlış vites ayarlarından kaynaklanabilir.

Radyatördeki su sıcaklığı normal değer olan 175ŞF-200ŞF'ı aşmışsa yavaşlamalısınız. Kamyonetin ön kısmının fazla hasar görmesi halinde radyatöre hava akması engellenir ve ısı yükselir.

Sollama, yamulursun!

Paint menüsü aracınızı istediğiniz gibi boyamanızı sağlıyor. Underbody shop'dan 3 boyutlu kaporta üzerinde değişiklikler yapabilir; Suit shop'dan kendi giysinizi renklendirebilir, Detail Shop'da aracınıza maşallah, yolların hakimi, sollama yamulursun! gibi özdeyişler ekleyerek son rötuşları atabilirsiniz.

Oyunda kontroller klavye, joystick ve tabi ki en zevklisi Steering Wheel ile sağlanıyor. Otomatik vites, fren ve yönlendirme yardımı alarak sürüşü kolaylaştırabilirsiniz. Rakiplerinizin yapay zekasını %120'ye çıkartmadıysanız pek fazla zorlukla karşılaşmazsınız.

Nascar Craftsman Truck Racing, 640*480 çözünürlükte saniyede 30 kare hıza ulaşabiliyor. En azından ben 8MB VoodooII'li PII-450'de daha yüksek çözünürlüklere ulaşamadım. Tek tük ayrıntılar dışında oyunu benzerlerinin bir adım ötesine taşıyacak ilgi çekici görsellik yok. Rakibinizin ve kendi aracınızın motor sesleriyle yarış durumu hakkında bilgilendirileceğiniz seslendirmelerse, tıpkı diğer çarpışma efektleri gibi oldukça gerçekçi.

Uzun lafın kısası Nascar, hep o bildiğimiz Nascar. Sadece gerçekçiliğinden taviz vermemesiyle bile serinin hayranlarını bir kez daha peşinden sürükleyecektir. İşin detayına inmekten hoşlanmıyorsanız ve Nascar kamyonet yarışlarından bana ne diyorsanız sadece yarış kısmıyla oyunu fazla yavan bulacağınızdan yanına dahi yaklaşmamakta yarar var. L

Nascar Craftsman

7

Sierra Sports • Yarış • 1 CD

İNCELEYEN	: Ozan Ali Dönmez		
SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 160 MB
İŞLEMCİ	: Pentium 100	CD-ROM	: 4Hızlı
RAM	: 32 MB	Multiplayer	: Var
3D Hızlandırıcı	: D3D, Glide,		
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★☆☆☆		
GRAFİK	: ★★★★★★★☆☆☆		
ATMOSFER	: ★★★★★★★☆☆☆		
SES/MÜZİK	: ★★★★★★☆☆☆☆		
Bilgi İçin	:		
Level CD	: Verilmedi		

3D Ultra Mini Golf

Sinan oyunu elime tutuştur-duğunda bu nedir diye kapağına baktım, mana veremediğim kapağın üzerindeki yazıyı okuduğumda hemen CD'nin arkasını çevirip resimlere baktım ve "harika" dedim, başka bir şey diyemezdim zaten. Çünkü Sinan'la seneler önce Amiga'mızda büyük bir zevkle oynadığımız MiniGolf adlı oyunun 3D uyarlamasıydı bu ve kapak da harika görünüyordu. Fakat oldum olası Sierra oyunlarını sevmediğim için bunda da vardır bir bit yeniği dedim kendi kendime ve oyunu yükleyip çalıştırdım. Çok hoş bir avi animasyonuyla karşılaştım, fakat ilk etapta bu kadar caf caf o zamanlar oynadığımız sade ve zevkli MiniGolf'ten çok uzak bir oyun izlenimi verdi. İlk olarak gerçekten çok hoş ve çocukça bir animasyonla karşılaşıyoruz, bu giriş bölümü eski MiniGolf'u bilmeyenlerin oldukça ilgisini çekecektir ve gördüklerinizi aynı şekilde oyun içerisinde de göreceğinizi şimdiden söyleyeyim. Animasyon bittikten sonra ana menüye ulaşıyoruz ve buradan gerekli ayarlamalarla kolay bir şekilde oyuna girebiliyoruz. Lunapark havasındaki arabirim ve aynı zamanda oyun içinde de çalan ses ve müzikler gerçekten oyuna bir dinamizm katmış. Müzik demişken yükleme sırasında size müzikleri mp3 olarak dinlemek isteyip istemediğiniz soruluyor. Eğer bilgisayarınız MP3 dinlemeyi kaldıracak cinstense (oyun sırasında) MP3 tavsiye olunur.

Oynayabileceğiniz türlerin arasında Normal MiniGolf (Klasik), Hole by Hole (en az iki oyuncu ile sırayla oynanan yöntem, ilk Finish'e ulaşan kazanır) ve Raceplay (zamana karşı oyun, skorunuz size verilecek zaman olacaktır).







Bölüm seçme opsiyonlarından ise Deluxe Nine, Front Nine, Back Nine ile ilk, son ve seçilmiş 9 bölümde; Select A Hole ile ise istediğiniz bölümde oynayabilirsiniz. Seçtiğiniz oyun türüne göre oynadığınız bu 9 bölüm sonucunda skorlarınız hesaplanıyor ve son kademenin ardından ekrana getiriliyor. Daha sonra sizden oyuncu sayısı ile isim ve top renklerini belirmeniz isteniyor, Back ve Next butonları yardımıyla bu kısımları da geçebilirsiniz.

Ah O Eski Güzel Günler

Ana menüden Putting Practice'i seçtiğinizde, daha acemi iseniz kapalı düz bir alanda biraz alıştırma yapabilirsiniz (Bu kısım eski MiniGolf'e daha çok benziyor). Oyun modem, Network ve Internet Game olarak Multıplayer'da oynanabiliyor. Sierra oyunu sadece harika grafik ve animasyonlarla bezeyip oynanabilirliği düşük tutmuş. Bir diğer önemli sorun da oyunda kavis ve engebelerin çok zor anlaşılıyor olması. Bölümün resimlerden oluşması nedeniyle (eski MiniGolf 'ta arazinin ne tür olduğu yeşilin tonlarından anlaşılırdı, bunda ise arapsaçı). Sonra Map'ler çok küçük ve çok kolay birkaç tıklama ile bitiyor, tek atış ile sokma ihtimali zaten yok ve top hep aynı kavislerde sanki önceden tanımlanmış gibi (si fazla) gidiyor. Map üç boyutludan bozma olduğu için delik, bayrak nerede belli değil ve ekran çok fazla karışık geliyor insana. Birsürü obje var ve neyin ne olduğu kafa karıştırıyor, fakat hepsi çok güzel tasarlanmış ve harika çizilmişler, hayal gücü bolca kullanılmış. Oyun sırasında sol üst köşedeki Caddy resmine tıklayarak, hafif, orta ve ağır olmak üzere üç değişik golf sopası, topun gideceği yönü gösteren yardımcı çizgi (Aiming Line) ile Powerbar isimli vuruş şiddetini gösteren bir skalanın görünmesi ya da görünmemesi ayarlanabilir. Easy Put ve True Put ile vuruşun sol fare tuşuna basılı tutularak mı yoksa normal bir sopa gibi geriye çekip iterek mi kullanmak istediğinizi seçebiliyorsunuz. Bir de skor ekranını buradan görebileceğimiz söylemeyi unutmayalım. Skor ekranından bir tablo halinde ve bölüm adı, ortalama yapmanız gereken atış sayısı ve kullandığınız atış sayısını öğrenebilirsiniz. Oyunda çok ilginç bölümler mevcut, bazı yerlerde kısayollar ile deliğe daha az atışla ulaşabilirsiniz, bunu yaparken de bölüme göre sulardan, yarıklardan, lazerlerden, lavlardan vs. gibi tehlikelerden uzak durarak bir sonraki bölüme geçmelisiniz. Dediğim gibi çok ilginç ve güzel animasyonlu Map'ler var. Gerçi ben eski bir orijinal MiniGolf'çu olduğum için hiçbirini beğenmedim ve oynanabilir bulmadım, ama yeni oyuncular ve özellikle küçük yaştakiler için son derece eğlenceli, renkli ve hareketli bir oyun. Ayrıca bol sayıdaki bölümlerle de çocukların hayal güçlerinin gelişmesine yardımcı olacağını sanıyorum (ama korku dolu bölümler de var dikkat edin :) Son olarak güzel ve enteresan bir oyun, ama sınırlı bir pencerede olmasaydı ve 3D yerine 2D, animasyonsuz, basit ama daha eğlenceli, sıkıcı olmayan bir oyun olsaydı, eminim ki çok daha uzun süre oynanacaktı. Sierra'ya daha çok fırın ekmek yemesi dilekleriyle... Hahah L

3D Ultra Mini Golf

6

Sierra • Spor • 1 CD

İNCELEYEN	: Cortex		
SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 40 MB
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 4Hızlı
RAM	: 32 MB	Multiplayer	: Var
3D Hızlandırıcı	: Gerekmiyor		
OYNANABİLİRLİK	★★★★★☆☆☆☆☆		
GRAFİK	★★★★★★★★☆☆		
ATMOSFER	★★★★★★★☆☆☆		
SES/MÜZİK	★★★★★★★★☆☆		
Bilgi İçin	:		
Level CD	: Verilmedi		

Corsairs

Ben küçük bir çocukken, yani bayağı bir zaman önce, insanların gelip bana "Büyüyünce ne olacaksın bakayım yavrum?" gibi embesil sorular yöneltmesinden nefret ederdim. Daha da fazla nefret ettiğim birşey vardı, o da aynı büyükleri gibi embesil olan yaşıtlarımın bu tür sorulara büyük bir ciddiyetle "doktor, polis, itfaiyeci, zengin" gibi cevaplar vermeleriydi. Daha o zaman ileride nasıl bir dünyanın beni beklediğini anlamış, üzeri sersemlerle dolu bu gezegenden kaçabilmek için "yıldız gemisi kaptanı" olmaya karar vermiştim. Fakat tabii olmadı. Yaşıtlarımın çoğu manav, bakkal, işadamı, merhum gibi sıfatlar kazanırken ben hiçbir baltaya sap olmadım, üstelik halimden gayet



Geçmiş çağın korsanları, gemileri ve hazineleriyle dolu bir strateji ister misiniz?



memnun sayılırım. Hâlâ bıkmadan, sıkılmadan, utanmadan birilerinin şu sözünü ettiğim yıldız gemisini yapmasını bekliyorum. Yanlış anlamayın, amacım Kirk ya da Picard gibi boyuna galaksiyi filan kurtarmak değil, şahsen bu gezegenin havaya uçmasını seyretmekten büyük bir zevk alabilirim. Amacım o yıldız gemisini tıpkı eski çağlarda olduğu gibi gırtlak kesmeyi seven bir grup mürettebatla doldurup uzayın başbelası korsanı olmak. Korsanlığa karşı eskiden beri büyük bir ilgim vardır doğrusu. Eh, insan ümit ettiği sürece yaşar demişler, ne yapalım.

Jolly Roger

Şimdi bazıları Jolly Roger nedir merak edebilir, efendim bu eski korsan bayrağının adıdır. Hani şu siyah zemin üzerinde sırıtan beyaz bir kafatası olan bayrak, ben pek severim onu. Konuyla ne alakası var demeyin, Corsairs diye bir oyun var burada, ona bakacağız beraberce. Şimdi bu oyun eski çağ denizlerinde dolaşan ve zenginlik peşinde koşan korsanları konu alıyor. Ancak eskiden korsanlık öyle pek basit bir meslek sayılmazdı, yani eline bir gemi geçiren herkes denize açılıp ortama dehşet salamazdı. Genelde iki tür korsan bulunurdu, ilk grup kendi hesabına çalışır, mümkün olduğunca büyük devletlerin donanmalarının dolaştığı sulardan uzak dururlardı. Bu gruptakiler pek fazla zengin olamadan erken vakitte göçüp giderlerdi genelde, ne de olsa denizler tehlike dolu. İkinci grup korsanlar ise büyük devletlerden birinin koruması altında bulunurlardı. Tabii bu genelde anavatanları olurdu, mesela ünlü Türk denizcilerinden Barbaros Hayrettin Paşa esasen bir korsan reisidir. Ancak bu tarz çalışan korsanlar öncelikle devletlerinin ve onların müttefiklerinin çıkarlarını gözetir, kesinlikle dost gemilere saldırmaz, hatta büyük savaşlarda tüm güçleriyle seferberliğe dahil olurlardı. Bunlar büyük saygı ve destek görürler, haliyle bir hayli güçlü ve iyi organize olmuş filolarla denizlerde dolaşırlardı. İçlerinden pekçoğu zamanla kraliyet donanmalarında büyük rütbeler almış, hatta amiralliğe kadar yükselmişlerdir. Bağlı oldukları kral tarafından belli yetkilerle donatılıp düşmanın başına bela olmaları için yollandıkları çok olurdu, bir nevi özel donanma gibi iş görürlerdi yani. İşte bu oyunda siz de böyle bir korsanı canlandırıyorsunuz, İngiltere ya da Fransa tarafında savaşmak için cebinizde kralın yetki belgesiyle denizlere açılıyorsunuz.

Ship Ahoy!

Tabii şimdi korsan ve gemi kelimelerini aynı yazı içinde görenlerin aklına bazı klasik oyunlar gelebilir, mesela Pirates! ya da benim çok tuttuğum bir başka oyun olan High Seas Trader gibi. Ancak her ne kadar bol macera ve savaş vaad etse de, Corsairs kelimenin tam anlamıyla bir RTS, yani gerçek zamanlı strateji. Oyuna başlarken İngiltere ve Fransa arasında bir seçim yapmanız gerekiyor. Bu seçimi yaptıktan sonra emrinize verilen gemi ve parayı alıp yola koyuluyorsunuz. Oyun birbirini takip eden ayrı görevlerden oluşuyor ve geçtiğiniz her görevle birlikte Karayip Adaları'ndan Avustralya kolonilerine uzanan yolda ilerliyorsunuz. Göreve başladığınızda elinizde geminiz ve bir miktar paranız bulunuyor. Ayrıca gemide sizi temsil eden karakter de kaptan olarak bulunmakta, eğer savaşta ölürse oyun biter unutmayın. Oyuna açık denizde başlıyorsunuz, harita savaş sisiyle örtülü durumda, ancak bölgedeki karaların ve şehirlerin yeri yaklaşık olarak belirtilmiş. Gemileriniz dolaştıkça ekranı açıyorlar, ancak tabii diğer tarafların gemileri ancak görüş mesafe-







sine geldiklerinde tespit edilebiliyor. Elinizdeki gemileri kendi limanlarınızdan birine demirlediğiniz zaman, limanla alışveriş yapabiliyor, buralarda gemilerinizi onarıp yükleyebiliyor, ayrıca paranızı yeni gemiler yaptırmak ya da liman tesislerini güçlendirmek için harcayabiliyorsunuz.

Baharat, İpek, Mücevherler...

Oyunda İngiliz ve Fransızlar dışında ayrıca İspanyol, Hollanda ve diğer belli başlı ülkelere de yer verilmiş, tabii o zamanın korkunç korsanları da unutulmamış. Senaryonun akışı içinde denizlerdeki diğer güçlerle yolunuz bir şekilde kesişiyor, kimi zaman onlarla dost olup ticaret yapıyor, kimi zaman da bölgede üstünlüğü sağlamak için kıyasıya savaşıyorsunuz. Fakat tabii bir gemiye ya da şehire saldırırken dikkatli olmanız lazım, savaşta olmadığınız ülkelerin malına zarar vermek pek iyi bir fikir sayılmaz. Neyse, limanlara oyunda çok önemli bir yere sahipler doğal olarak, elinizdekileri korumak yenilerini fethetmek kadar önemli. Bunun için kasasında yeterli para bulunan bir gemiyi limana demirlemeniz ve sonra inşaat seçeneklerine girmeniz gerekli. Daha güçlü bir kale, daha fazla asker barındıran bir vali konağı, ya da daha güçlü gemilerin inşaa edilebileceği tersaneler yapabilirsiniz. Ayrıca limanda bulunan deniz fenerini daha da güçlendirip, gelen gemileri daha uzaktan tespit etmek mümkün. Limanlar arasında çeşitli malların ticaretini yaparak, ya da ele geçirdiğiniz ganimetlerden para kazanabiliyorsunuz. Ancak her gemide yeterince silah ve adam bulunduğundan, ayrıca gemi ve limanların hasarlarının onarıldığından emin olmayı unutmayın. Limanlara baskın yapılması ihtimaline karşı valinin sarayında bol miktarda asker bulundurmayı da ihmal etmeyin.

Soğuk Çelik

Bu oyunda senaryolar basit bir her kaleyi ele geçirme mantığıyla yürümüyor, aksine bölge valisinin size ilettiği emirlere harfiyen uymanız gerekli. Mesela İngiliz korsanı olarak çıktığınız ilk görevde öncelikle bir Fransız limanını ele geçirmeniz ve bölgedeki gücünüzü artırmanız emrediliyor. Ardından bir İspanyol limanını basıp şehir valisinden bölgeden geçecek olan altın yüklü İspanyol kalyonunun yerini öğrenmeniz, daha sonra da bu gemiye yetişip ele geçirmeniz isteniyor. Eğer çok oyalanırsanız gemi kaçıp gidiyor, siz de çuvallamış oluyorsunuz. Bu duruma düşmemek için gözünüzü gelen mesajlardan ayırmamanız gerekli. Savaşların nasıl yapıldığına gelince, öncelikle deniz savaşları gayet basit, düşman gemisine tıkladığınızda ya ateş açılıyor, ya da eğer pozisyon uygunsa bordalanıyor. Aslında klavyeden hangi topların ateşleneceği dahil pek çok emir vermek mümkün, bu tuşları görmek için CD üzerindeki README dosyasına bir göz atın. Gelelim yakın dövüşün detaylarına, doğal olarak o çağda en yaygın kullanılan silah kılıçtı ve gemiler birbirine bordaladığında tüm mürettebat yalın kılıç karşı tarafın üstüne çullanırdı. Burada da durum aynı, iki gemi bordaladığında yukarıda bir gösterge beliriyor ve geri sayım başlıyor. Gösterge iki tarafın güç dengesini yaklaşık olarak size bildiriyor, eğer durum kötüyse bordalamaktan vazgeçebilirsiniz. Eğer savaşı bilgisayarın yönetmesini isterseniz bu göstergeden onu da seçebiliyorsunuz. Ancak eğer kendiniz yönetmek isterseniz savaş ekranına geçiyorsunuz. Burada tepeden görerek adamlarınızı ve subaylarınızı yönlendiriyorsunuz. Ancak önemli bir detay var, her iki tarafında yüksek rütbeli subayları savaşta büyük önem taşıyor, bunları öncelikli olarak temizlemek düşmanın teslim olması ihtimalini artırıyor, ama tabii yapması kolay değil. Aynı savaş tarzı liman basarken de geçerli, tepedeki zaman sayacı tükenmeden ne kadar çok gemiyi limana sokarsanız sayı üstünlüğünüz o denli büyük olacaktır. Ve önemli bir nokta daha, eğer esas karakterinizi şahsen savaşlara sokarsanız ününüz artacaktır, bu da alışveriş yaparken fiyatları bir hayli etkileyecektir.

Yelkenler Fora! Gidiyoruz...

Gelelim oyunun genel görünüşüne, öncelikle grafikler öyle pek muhteşem sayılmaz, özellikle ana haritada çok basit grafiklere sahip. Savaş grafikleri de bana Lords of the Realm'ı çağrıştırdı, ama o daha iyiydi bence. Grafik açıdan çok daha iyi olabilirdi yani. Seslere gelince, efektlere belli bir monotonluk hakım, bir zaman sonra bıktırmaya başlıyor. Müzikler nispeten iyi sayılır, o döneme uygun hazırlanmışlar ancak fazla çeşitlilik olmamasından dolayı onlar da çabuk sıkıyor. Ancak oyunun bir kötü yanı var ki, tüm diğerlerine baskın çıkıyor. Oyun biraz fazla hızlı ve detaylı. Şimdi bunun neden kötü olduğunu sorabilirsiniz, sorun arabirimde. Siz bir geminin ihtiyaçlarıyla ilgilenmek için bir sürü tuşa tıklamak ve tabii zaman harcamak zorundasınız. Hele elinizde 15-20 parçalık bir filo varsa ki bunu yapmak hiç sorun değil, o zaman çok çabuk bunalıyorsunuz. Arabirimin de size kolaylık sağladığı söylenemez tabii. Ancak bilgisayar kumandasındaki rakiplerinizin pek böyle sıkıntıları yok, daha siz gemilerin toplarıyla uğraşırken küt diye gelip limanı basıveriyorlar. Herşey o denli hızlı oluyor ve siz o denli geride kalıyorsunuz ki, oyun hiç yoktan dört kat zorlaşıyor. Tabii kısa bir zaman sonra da baygınlık emareleri görülmeye başlıyor. Sonuç olarak oyunun büyük tasarım hataları mevcut, fikir iyi ama uygulama son derece zayıf kalıyor. Ayrıca ben tek gemiyle korsanlık etmeyi tercih ederim, bir krala bağlanmak benim harcım değil doğrusu. L

6

Corsairs

Microids • Strateji • 1 CD

İNCELEYEN	: Mad Dog		
SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 90 MB
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 6 Hızlı
RAM	: 32 MB	Multiplayer	: Yok
3D Hızlandırıcı	: Gerekmiyor		
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★☆☆☆☆		
GRAFİK	: ★★★★★★★☆☆☆		
ATMOSFER	: ★★★★★★☆☆☆☆		
SES/MÜZİK	: ★★★★★★☆☆☆☆		
Bilgi İçin	:		
Level CD	: Mayıs 99		

Premier Manager 99

Premier Manager 99'la Championship Manager elimize aynı ayda ulaştıysa suç bizim mi? İki oyundan birini bir ay beklettik ve gecikmeyle de olsa Premier Manager 99 nihayet karşınızda!

PREMIER MANAGER NINETY NINE



Amerikalılar, biz kendi futbolumuzdan başka futbol tanımayız diye sayıklayadursun, okyanusun diğer tarafındaki insanların bu spordan vazgeçmeye hiç mi hiç niyeti yok. Özellikle Avrupalılar futbola adeta tapıyorlar ve bu, sanal ortamdaki oyunları bile büyük bir endüstri haline getiriyor. Gerçi EA Sports yüzünden bırakın futbolu sporun hiçbir dalında kâr pastası adil bir şekilde paylaşılamıyor ama Fifa varoldukça meydanın onlara kalmayacağını anlayan yapımcılar, kendi futbol menajerliğini türün standartlarına oturtamayan EA Sports'la bu son kaleleri uğruna savaşı sürdürmek niyetindeler.

İngilizlerin futbolu sevmesinde, Amerikalıların burunlarını diledikleri gibi sokamadıkları nadir organizasyonlardan biri oluşunun, bendeki kadar payı olup olmadığını elbette bilemem. Ama futbolun beşiği sayılan İngiltere bir kez daha ligleriyle Premier Manager'ın konusu oluyor. Oyun, Gremlin Interactive tarafından hazırlanmış. Birçok Avrupa ülkesinin takımlarına yer verilse de sadece İngiltere'nin 4 liginden sayıları yüzü bulan takımların başına geçilebiliyor.

Premier Manager 99, pek çok yönüyle serinin eski sürümlerini hatırlatıyor. Yeniden programlama çalışmasının başlangıcında Gremlin oyunu yepyeni bir ekibe hazırlatıracağını söylediyse de PM97 veya onun 98 kodlu klonuyla birkaç dakika bile geçirdiyseniz, bunun orijinal bir çalışma olduğuna kolay kolay inanamayacaksınız. Tepeden tırnağa yeniden yaratılacağı belirtilen bir oyunun kabuğunu dahi kıramaması kafa karıştırıcı olabilir ama bu onun kötü olduğu anlamına gelmiyor.

Amacımızın dört İngiliz ligindeki bir veya daha fazla takımı , ki en fazla 20 takımı seçebiliyorsunuz, yönetmek ve kulüp bünyesine uygun başarılara ulaştırmak olduğunu söylemiştim. Mevcut takımların sayısı kimileri için yeterli olabilir ama Championship Manager gibi bir rakibinin 15 ülkenin farklı sayılardaki ligine zemin hazırlaması, PM99'un önündeki en kısıtlayıcı etken.

Oyunun çekirdeğini oluşturan veritabanına ana menüden ulaşılabiliyor. Çoğunun oynanışa etkisi az ama Database her futbolcuyla ilgili sayfalarca doküman içeriyor. Örneğin Schmeichel'ın attığı kafa golü ile ilgili detayları, piyano ve gitar çalabildiğini ve en büyük hayalinin milli takım formasıyla gol atmak olduğunu buradan öğrenebilirsiniz.

Sadece İngilizler

Oyunun Pro-Manager menüsü, oyunseverleri tesis zengini, geniş kadrolu, para basan Manchester'ın başına geçip ahkam kesmek yerine çoğu kez tek amacı bir yıl daha ligde kalmak olan takımlara yöneltiyor. Sadece onlar size teklif götürdüklerinde takımlar emriniz altına giriyor ki, sanırım doğru olanı da bu. Çoğunuzun tam kontrolü seçeceğinden eminim ama hangi kulübü yönetmek isterseniz isteyin en başta ne kadar söz sahibi olmaya cesaret edeceğiniz önemli.

Arcade modunda sahaya sürülecek 11'i ve taktik ayarlarını belirlemekle yetineceksiniz. Trainer'da mali işler ve kontrat yenilemeleri kontrolünüz dışında, Manager'da sadece kontrat yenilemelerine karışamıyorsunuz. Accountant'da ise taktik ve kadro seçimi gibi kilit ayarlamalar kararlarınıza bağlı değil. Total'da tüm kontroller sizde ve bu zorluk seviyesinin 10 üzerinden 8 oluşu demek.

Manager Between Seasons'la yaz dönemi boyunca takımla yakından ilgileniyor, International Calls'la kadronuzdaki yabancı oyuncular milli maç için zaman zaman takımdan uzak kalıyor ve Players age'le futbolcularınız yaşlanınca jübile yapıyor ve kadroyu genç takımdan alınacak oyuncularla takviye etmek kaçınılmaz hale geliyor. Bu son üç seçenek zorluğu maksimum değerine ulaştırıyor.

Oyunda dikkat çeken birkaç yenilikten biri ekranın sol tarafında yer alan menülerle yönetim kadronuzun sizi doğrudan bilgilendirebilecek olması. Antrenör, psikoterapist, psikolog, gözlemci, groundsman, genç takım menajeri, patronlar ve asistandan oluşan bu dokuz kişi kişisel mesaj sistemiyle falanca oyuncu sakatlandı, fiziksel tedaviye ihtiyacı var; filanca rakibin çok güçlü, iyi savunma kur gibi uyarılar yapıyor.

Futbolcu transfer etmek isteyince onunla doğrudan haberleşmek yerine yardımcınızdan söz konusu ismin menajeriyle konuşmasını talep ediyorsunuz. Tekliflerin boyutunu kontrol etmek tabi ki elinizde ancak arabulucu kullanarak iş yordamına uydurulmuş.

Futbolcularla yapacağınız sözleşmeler çeşitli özel maddeler içerebilir. Bu maddeler uyarınca örneğin başka kulüpten teklif alırsa, takım ligden düşerse, Avrupa mücadelelerine katılamazsa, takım şampiyon olamazsa serbest kalır, takımın hedefe ulaşması, gol atması, yerel kupalarda veya ülke dışında elde edilecek başarılarda prim alır şartları koşulabilir. Belli sayıda maç sonrasında kontrat yenileme, araba ve ev verme gibi maddeler futbolcuyu, transfer etmek



istediğiniz isim karşısında kendi takımınızdan oyuncu verme teklifi ise kulübünü jöle kıvamına getiriyor.

Gözlemciniz sayesinde yaş, kalite, para, oynadığı mevki veya lig gibi verilerle oyuncu aratabilirsiniz. Pas, dribbling, kafa, ikili mücadele, şut ve kaleci antrenmanları için ayrı ayrı antrenörler tutmak para kaybı olarak gözükebilir. Her antrenörün yıldız sayısı dahilinde aynı anda çalıştırabileceği oyuncu sayısını ifade eder.

Değişen taktik ayarları, PM99'un başarılı yönlerinden biri. Oyuncuları dilediğiniz mevkilerde oynatabilmenin ötesinde savunma, hücum, top ve pozisyon takibi için ayrı dizilişler belirlenebilir. Taktik simulatörü sayesinde kontratak, korner ve serbest atışlar sırasında her bir futbolcunun depar atacakları noktalar kare kare düzenlenebiliyor. Uzun top ve ofsayt tuzağı gibi taktiklerin eksikliği bir kayıp.

PM99'da gelir kaynakları arttırılmış. Yiyecek ve içecek maddeleri dışında hatıra eşyaları satma şansına sahipsiniz. Sahanızda oynanacak her maç öncesinde kola, sosisli sandviç, hamburger, pizza vs. stoğu yapabilir bunları satıldıkları cafe, bar ve restoranlara göre etiketlendirebilirsiniz. Satışlarda kârı maksimuma çıkarmak yeni işletmeler kurmaktan geçiyor. Risk olmayan yerden kâr gelmez. Balık, spagetti gibi pek çok yiyecek maç gününde satılmazsa bozuluyor ve kârın bir kısmını yutuyor.

Grafikler aşmış gitmiş!

Benim gibi sezona başlar başlamaz büyük miktarda hatıra eşyası siparişi verdiyseniz ölü bir yatırım yaptığınızı fark etmeniz uzun sürmeyecek. Hele eşyaların satıldığı dükkan küçük çaplıysa durum daha da kötüleşiyor. Stat girişinin genişletilmesi, yeni ve büyük dükkanların devreye sokulması sezon ortasında takımın başarılarıyla birlikte satışları istenilen düzeye taşıyor. PM99'un genelde doyurucu bilgiler veren yardım sistemi satışların düşüklüğü konusundaki uyarılarda yetersiz kalmış.

Bir diğer para kaynağı saha kenarındaki reklam panoları. Reklam anlaşmalarının süreleri ve getirecekleri paradan da önemli olan sınırlı sayıdaki panoların hepsini kullanabilmek. Çünkü üç panonun altındaki küçük alanlar için reklam gelmiyor.

Oyunda maçlar dört farklı şekilde izlenebiliyor. Results modunda sadece skordan haberdar ediliyorsunuz ve değişiklik hakkınız devre arasıyla sınırlandırılıyor. Brief'de maçın gidişatını 1X ve 16X arası hızlarla kuşbakışı takip edeceksiniz. View'da maçlar üç boyutlu ortamda 4-20 dakikaya sığdırılmış maç anlatımlı görüntülerden oluşuyor. 3D hızlandırıcı destekli grafikler Actua Soccer 3'ün grafik motoru kullanılarak hazırlanmış ki bence bunların etkileyiciliği düğümün daha burada çözülmesini sağlıyor.

Dört Büyükler ve Kocaelispor'a ek olarak Antep, Antalya, Samsun ve Bursa oyuna ilave edilmiş. FA lisansı yok. Bu yüzden Avrupa Kupaları değişik adlar altında düzenleniyor.

Piyasanın başı çeken isimlerinden Premier Manager 99, belki maçlardaki gerçekçilikten uzak skorlar ve ayrıntıdaki zayıflığıyla rakiplerinden geri kalmış olabilir ama yine de onlara kafa tutmayı başarıyor. Maç grafiklerini ise geçen ay dergide tanıttığımız Viva Soccer'a her yönüyle yeğlerim. Championship Manager'daki detaylara rağmen, görselliğiyle rakibini ezip geçen bu oyun iflah olmaz futbol hayranlarını tatmin edecek düzeyde.

Sizin için araştırdım!

1-Yerden ısıtma sistemi soğuk havalarda çimin donarak zarar görmesini engelleyeceği gibi, skorbord, soyunma odaları gibi değişiklikler futbolcu psikolojisinde, geniş park alanları seyirci sayısını arttırma konusunda olumlu katkı sağlar.

2- Oyunculara sunacağınız galibiyet primleri, işin maddi boyutu onlar için çok cazip olmasa da başarıda rol oynar. Ayrıca futbolculara uzun vadeli antrenman programları uygulatmak daha yararlı olacaktır. Lig ortasında yapılacak transferlerin aynı mevkideki diğer futbolcuların performansını düşüreceğini antrenörün mesajlarından da anlayacaksınız.

3- Uzun süreli kontrat teklifleri anlaşmayı kolaylaştıracaktır. Futbolcu transferi için doğuya yönelmek akıllıca. Örnek mi? Karşınızda Dinamo Kiev'den Shevchenko'yu sezon ortasında getirerek Premier Liginin gol kralı yapmış biri duruyor.

4-Uzun süre ilk 11'e girememiş futbolcular asların sakatlığı durumunda moralsizlikleri nedeniyle sorun çıkaracaklardır. Bu yüzden maçların son dakikalarında aslarıyla değiştirmeleri iyi bir tedbir olabilir. L

Premier Manager 99

8

Gremlin • Spor • 1 CD

İNCELEYEN	: Ozan Ali Dönmez		
SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 80MB
İŞLEMCİ	: Pentium 133	CD-ROM	: 8Hızlı
RAM	: 16 MB	Multiplayer	: Yok
3D Hızlandırıcı	: Direct 3D, Glide		
OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★☆☆☆		
GRAFİK	: ★★★★★★★★★☆		
ATMOSFER	: ★★★★★★★☆☆☆		
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★☆☆☆		
Bilgi İçin	:		
Level CD	: Verilmedi		

Kısa Kısa

Bu ayda sizler için iyi oyunları kötülerden ayırdık. Peki eleğimize takılan oyunlarhangileri acaba?

101ST AIRBORNE IN NORMANDY

Öncelikle belirtelim, Kısa Kısa sayfalarında incelenmeyi hak etmeyen bir oyun 101. Yani daha detaylı incelenmesi, yorumlanması gerekirdi, ama koca Empire Interactive'e hiç yakışmayan dizayn hataları ile doldurduğu bu güzelim oyun ne yazık ki artık sadece benim gibi 2. Dünya Savaşı manyaklarının ve "Squad Level Tactical Combat" severlerinin göz atmak isteyecekleri ilginç bir oyundan öteye geçemez olmuş. 2. Dünya Savaşı sırasında Normadiya'ya yapılacak çıkartmadan bir gece önce bölgeye sürpriz baskın yapacak paraşütçülerin hikayesini anlatan oyun, hem konu hem de oynanış olarak normalde deliler gibi oynayacağım, herkese tavsiye edeceğim ve kısa sürede oyuncu grupları oluşturacağım kadar mükemmel görünüyor(du). Ama o kahrolası savaş ekranına geçince bütün hayallerim yıkıldı. Oyunun savaş kısmı, saçma hatalar yüzünden, sabahları İstanbul trafiğinde işine yetişmeye çalışan bir insanın hislerini tattırıyor oynayana. Bir türlü iki adım yürütemediğiniz askerler, hemen önündeki düşmanı görmemekte ısrar eden görüş sistemi, haritanın ölçeği ile karşılaştırdığınızda komik kalan silah menzilleri yüzünden vuramadığınız ve size dil çıkartıp duran Almanlar. Kardeşim, Empire'ım, her daim en popüler strateji üreticim, ne yaptın sen yahu? Nasıl sürdün bu oyunu piyasaya böyle? Bak, e-mail'im Mektuplar sayfasında var. Benimle iletişime geçin, size Beta Tester'lığı konunda öğreteceklerim olacak. Yazık, harcanmış bir oyun 101... Strateji manyağı iseniz, alın bakın inceleyin, belki sevmeye bile çalışırsınız, ama değilseniz bekleyin, Jagged Alliance





2 ya da arşivinizi karıştırıp X-Com 3 'ü bulun ve Real Time olarak oynayın. X-com 3'ün Real Time kısmını küçümseyenlere de sakın aldırmayın. Bugüne dek yapılmış en mükemmel stratejidir o, abartmıyorum. İlk çıktığında yüksek sistem gereksinimi istediği için pek çok kimse RTS kısmını es geçti ve dikkatten kaçtı. Şimdilerde tadını çıkartma vaktidir. Ha bu arada fanatik değilseniz, 101'i boşverin.

FİRMA : Empire Interactive
TÜR : Taktik Savaş



ZERO CRITICAL

Adventure oyunları ile ilgili garip bir görüşüm vardır... Bazıları saçma da bulsa, bence Adventure türünde bir oyun ya mükemmel olmak zorundadır ya da hiç olmamak zorundadır, çünkü yine bence, ortalama bir Adventure bu dünyada çekilemeyecek en büyük ızdıraptır. Adventure'ların eski Text günleri çoktan geride kaldı, muhtemelen çoğunuz Text Adventure ile ne demek istediğimi dahi anlamadınız. Muhtemelen, biraz ileri gidelim, muhtemelen çoğunuz Dejavu' yu hiç oynamadınız, Shadow in the Dark ismi pek çoğunuza hiçbir şey anımsatmıyor, ancak tüm bu oyunların





ortak yanları Adventure olmaları ve dönemlerinin mükemmel oyunları olarak hatırlanmaları. Mükemmel olmayan Adventure oyunlarının bende çağrıştırdığı tek duygu başağrısı olmaktadır. İyi dizayn edilmemiş oyun sistemi, sorulara devamlı ısrarla aynı cevapları veren karakterler, iki dakika önce kavga ederek, küfürler sayarak geride bıraktığınız bir adama geri döndüğünüzde size en baştan, sıcak gülücükler içinde bir selam vermesi gibi saçma hatalar beni Adventure'lardan uzak durmaya iter. Kendi kendime, AI denilen teknoloji henüz gerçek Adventure yapmak için yeterli seviyeye gelmedi deyip dururum... Zero Critical'ı da ise yaramaz Adventure'lar sınıfına sokmamam için hiç bir engel bulunmamaktadır... Bilmem ne gezegeninde üslenmiş küçük bir bilim laboratuvarında meydana gelen küçük bir cinayeti soruşturmak üzere gezegene giden dedektifin sorunları nedense beni hiç ilgilendirmedi... Belki grafiklerin 5 yıl önceye ait gibi durması, diyalogların ölümcül derecede sabit olması ya da iyi bir Adventure (aslında bütün iyi oyunlar için) için gerekli olan iyi bir başlangıç demosunun bulunmaması gibi pek çok sebep sayabilirim, ama Bethesda Softwork'ün böyle bir oyunu piyasaya nasıl sürdüğünü izah edemem. Bu ay şoklar ayı oldu zaten. Önce Empire'dan 101, şimdi de Bethesda'dan Zero Critical... Güvendiğimiz dağlara kar yağdı, hatta çığ bile düştü. Geçmiş olsun...

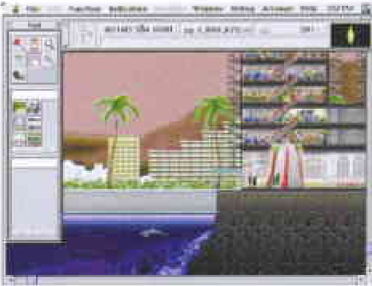
FİRMA : Bethesda Softworks
TÜR : Adventure



YOOT TOWER

Yazı İşleri Müdürü "Cem sana bir oyun vericem, aklın duracak!" dediğinde "Hadi canım!" diye düşünmüştüm, "Hiç bir şey beni şaşırtamaz!". Ama şu anda bu Japonlar'ı gerçekten takdir ediyorum. Sega'ya olan saygım ise ifade edilemeyecek kadar çok arttı. Yaşadığım dumur karşısında önce kızmak, alay etmek yolunu seçecektim, ama koskoca bir şirket, Sega, herhalde bu kadar aptalca bir hata yapamazdı. Mutlaka benim anlayamadığım bir şeyler olmalıydı olayın içinde ve ben bile anlayamıyorsam adamlar bir hayli zeki olmalılar demek ki, dolayısıyla derhal saygı duymaya başladım. Maxis'in Sim Tower oyununu hatırlayanlarınız var mı? İşte o oyunu alın, adını değiştirin ve piyasa sürün, size de saygı duyarım... Yoot Tower her şeyiyle Sim Tower'ın kopyası. 15 yıldır bilgisayarda oyun oynarım, çook taklit oyun gördüm, tutulan bir oyunun benzerlerinin çıkartıldığını da çok gördüm, ama oyunun AYNISININ yapıldığına ilk defa şahit oluyorum. Sim Tower'ı arşivimden çıkardım bu oyunu eleştirmek için ve bilgisayara yeniden yükledim. Sega'cılar, oyundaki asansör seslerini bile değiştirmeyi akıl edememişler, hayretler içine düştüm. Sim Tower'dan farklı olarak birkaç yeni mağaza ve başka bina bölümlerinin eklenmesi ile oyunun üzerinde oynandığı arka plan grafiklerinden başka hiç bir şey değişmemiş. Kitapçığın giriş paragrafında Sim Tower'dan iki cümle ile bahsedilmiş, ama bu cümleler Sim Tower'ın pek çok insan tarafından beğenilen ve Macintosh'da da oynanabilen bir oyun olduğunu anlatmaktan başka bir şey yapamıyor. Yani, "Evet biz bu oyunu aynen kopyaladık" ya da en azından "Maxis'den satın aldık" bile diyememişler. YUH YANI! YOOT TOWER bir iki ufak ekleme dışında Sim Tower'ın aynısı. 4 yıl önceki grafik teknolojisi, aynı "eski" sesler, aynı oyun, aynı ekranlar. Vereceğim not konusunda kararsız kaldım ve en iyisi mi, oyuna değil Sega'ya not vermeye karar verdim... Sega'ya bu cesaretinden dolayı 10 veriyorum. Bu yolda devam edin, çok ilerlersiniz...





FİRMA : Sega
TÜR : Kopya Çekme Sanatının Geldiği Son Nokta



ROBO RUMBLE

Empire, Bethesda ve Interactive Magic... Bütün tanınmış, ünlü ve kaliteli şirketlerin toplu saçmalama geçidine döndü bu ay KISA KISA. Kapağına bakınca adam gibi bir şey zannettiğiniz, ama aldıktan sonra saçmalık oluğunu anladığınız oyunlardan biri Robo Rumble. Gerçi, başlangıcı fena diil, iyi bir demoyla oyuna dalıyorsunuz ve heyecanlanıyorsunuz, konu da orijinal. Bilmem kaçıncı yüzyılda Mars'ta keşfe çıkan askeri birlikler dev bir uzay gemisi bulurlar yüzeyde, ordu hemen incelemeye alır aleti ve sonunda bu aletin dünyayı nişan almış gezegen yok edici bir silah olduğu anlaşılır. Güç toplaması için gereken bir yılın sonunda, uzaylılar tetiğe basmak için geri geleceklerdir. Bunu keşfeden insanlar, hemen bölgeye birliklerini gönderirler, ama misafirleri geldiğinde onları daha iyi karşılamak için özel savaş robotları da hazırlarlar. Tek ihtiyaçları olan robotlarını daha da geliştirmektir. Bunun için robot tasarımcılarını ikiye ayırırlar Terraflux ve Redstar. İki grubun da tasarladıkları robotları arena ortamı mekanlarda kapıştırmalarına imkân tanınır. Böylece en iyi dizaynlara ulaşılmaya çalışılacaktır ve Alien'lar her şeyden habersiz Mars'a geri döndüklerinde kafalarının üzerine dev bir balyoz gibi inilecektir. Elbette her grup, parçaladığı her rakip robot için ödül ve para kazanmakta, bu şekilde bütçesini artıran gruplar yeni araştırmalar ve yeni robotlar için para yaratmış da olurlar vs. İlk bakışta hiç de fena olmayan bu konu, oyun içindeki detayın olabildiğince az tutulması sayesinde albenisini biraz kaybetmiş. Savaş ekranında ise robotların kontrolünün zor olduğu söylenebilir. Ayrıca kocaman, dev robotların çıkardıkları sinek benzeri sesler de insanı oyundan soğutan eksiler arasında. Yine de Multiplayer ortamda arkadaşlarla kapışmak için ilginç bir seçim olabilir Robo Rumble. 3D kartların pek çoğunu destekliyor ve patlama efektleri ile oyun içi grafikleri vasatın üzerinde. Kendi çapında bir Real Time strateji mi yoksa bir tür dövüş oyunu mu olduğuna bir türlü karar veremediğim Robo'yu tabii ki tavsiye etmiyorum, ama inatla "a Alcam" diyeninde başına silah dayamıyoruz. Yine de siz Mech Commander'ı veya Metaltech serisinin stratejisini oynayın...





FİRMA : Interactive Magic
TÜR : RTS



Commandos Beyond the Call of Duty

Tam çözüme geçen ay kaldığımız yerden devam ediyoruz.

GÖREV 5: Guess Who's Coming Home Tonight

Amaç: Alman Generalini canlı yakalamak ve casusu hapishaneden kurtarmak.

Takım: Tiny, Duke, Tread



1. Köy Temizliği

Sadece Tiny size yeter. Köyde bulunan 9 askeri sigara ve Decoy (ses tuzağı) sayesinde tuzağa düşürüp öldürün. Tread'in gizlendiği sağ tarafa gidip iki askeri ve makinalıyı temizleyin. Devriyeye dikkat.

2. Üsse Giriş

Şimdi, Tiny'yi haritanın en sağından sürünerek tarlaya çıkartın. Tarlanın yanındaki askeri öldürün, Duke'ü de Tiny'nin yanına getirin. Duke'ü ekranın en sağına yaslayın, kimse bakmazken duvardaki nöbetçiyi tüfekle indirin. Duke'ü tarlanın sol üst köşesine getirin. Tiny sürünerek duvarın üstündeki askerin altına gelsin. Duke kapı nöbetçilerinin aşağısına taş atsın, aynı anda Tiny duvara tırmansın ve yatsın. Duke aynı yere tekrar taş atsın ki Tiny diğer tarafa inebilsin. Doğudaki merdivene sürünün, çatıya tırmanıp askeri öldürün. Devriyeye dikkat ederek kutuların arkasından diğer binaya sürünün, tırmanıp askeri öldürün. Zamanlamaya dikkat. Aşağı inip batıdaki kulübeye saklanın. Duke'ü de oyuna başladığı noktaya geri gönderin.

Tiny ile beton binaların çevresindeki ve ormandaki toplam 11 askeri öldürün. Batı kapısındaki odun yığınının arkasına saklanın. Duke'ün yakınındaki devriye gidince, sokağa çıkıp kapıdaki üç askeri de vurun. Tiny ile cesetleri saklayın. Devriyeye dikkat. Herşey tamamsa, açılan kapıdan Duke'ü ve Tread'i geçirin.

3. Casusu Kurtaralım

Kuzeybatıdaki devriyeye dikkat ederek, hapsin yakınlarındaki 8 askeri Tiny ile öldürün ve cesetleri saklayın. Bir tanesini canlı ele geçirseniz daha iyi olur. Spooky'yi kurtarın ve dört komandoyu da hapsin yanındaki kulübeye saklayın. Spooky'yi canlı askerin üniformasını almak için gönderin, ama üst rütbelilerden uzak durmayı ihmal etmeyin.

4. Generalin Kaçırılışı

Duke'ü doğuya gönderip büyük binanın girişindeki askeri vurun. Koruluğa geri dönüp, makinalının hemen güneyinde durun. Görüş mesafesinin hemen dışından, çatıdaki askeri ve hemen yanındaki askeri, ona doğru yürürken, vurun. Hemen yere yatın. Batıya gidip çatının güneybatısındaki askeri indirin. Spooky ile çatıdaki bütün askerleri zehirleyin. Bahçenin batısındaki askeri de öldürdükten sonra, ön bahçedeki askerlerin yanından geçin. İpe asılı olan subay üniformasını giyin. Aşağı inip General'in yanındaki hariç bütün askerleri öldürün. Tiny Decoy'u General'in kuzeyine yerleştirsin, Spooky'de General'in batıya bakmasını sağlasın. Tiny decoy'u çalıştırıp güneydeki askerin arkasına taş atsın, hemen koşup bıçaklayın. Diğer askeri de öldürün ve General'i bayıltıp kelepçeleyin. Son olarak makinalıyı da temizleyin.

5. Çıkıyoruz

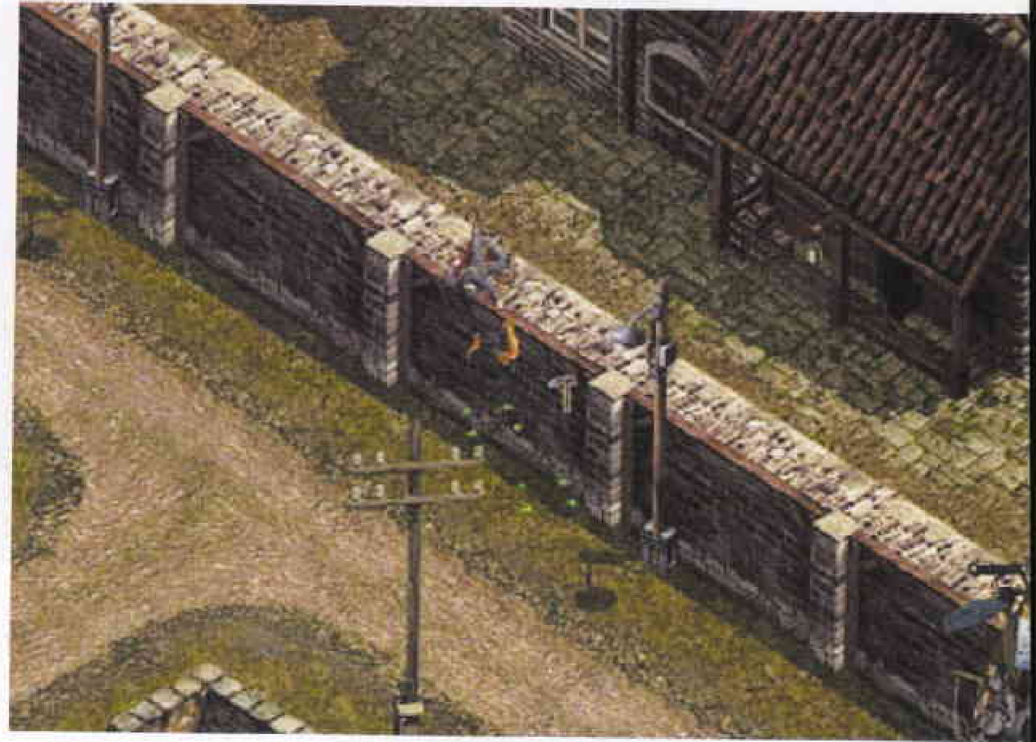
Bütün komandoları General'in bulunduğu yere getirin. Spooky'yi gönderip tankın yakınındakı askerleri zehirleyin ve cesetleri gizleyin. Devriyeyi tankı görmeyecek şekilde başka bir tarafa baktırın. Duke'ü çatıdaki askeri vurabileceği bir pozisyona getirin. Tiny General'i taşırken, Duke ve Tread'le birlikte tanka girin. Spooky'yi de hızla tanka bindirip, kontrolü Tread'e geçirin. Yolunuza çıkan bütün askerleri vurarak doğu kapısından kaçın.

GÖREV 6:

Eagle's Nest

Amaç: Havaalanına sızıp prototip uçakları imha etmek.

Takım: Tiny, Duke, Inferno



1. Çiftlik Evi

İlk olarak çiftlik evinin yakınındaki beş askeri öldürün. Yamacın üstündeki en zor olanı. Onun sağındaki ağacın hemen altın decoy'u bırakın. Sola sürünüp, ağaçların arkasında bekleyin. Asker en güneye ulaştığında decoy'u çalıştırın. Yamaca tırmanıp askeri öldürün. Cesedi olabildiğince batıya, yamacın hemen yanına gizleyin. Decoy'u geri alıp aşağı inin.

2. Bir Pilot Çalalım

Duke'ü evin bahçesine çıkarın. Yamacın üstündeki merdivenin yanında duran askeri indirin. Duvardaki askeri de cesedi evin arkasında kalacak şekilde vurun. Tiny'yi ile havaalanının dışındaki askerleri temizleyin. İsterseniz duvara tırmanabilirsiniz. Kuzeydeki askerin yanındaki duvara Decoy'u bırakın ve çalıştırıp binaya gizlenin. Asker bakmaya gelince bıçağı iki kemiğinin arasına sokuverin. Cesedi kapının yanına saklayın. Bundan sonraki adımı çok dikkatli atmalısınız. Pilot güneydoğuya gidene kadar bekleyin, sonra koşup alanın kuzeyindeki ahıra saklanın. Pilot geri döndüğünde ise Tiny'yi barakanın yakınındaki küçük deliğe saklayın. Pilotun tekrar dönmesini bekleyip, bakmadığı bir sırada koşup sümsüğü beynine indirip kelepçeleyin. Ahırın yakınına gizleyin. Sıra Duke'de. Barakanın balkonundaki askeri indirmesi gerekiyor. Bunun için haritanın güneyinden, sonra da kuzayinden, askerin görüş mesafesinin hemen dışından sürünmesi gerekiyor. Doğudaki asker uzaklaşana kadar bekleyin ve hedefinizi vurun. Yamacın yanındaki merdivenin yakınlarına geri dönüp saklanın. Doğudaki askerin icabına ise Tiny baksın.

Diğerleri aşağıdayken, Tiny havaalanına giren merdivene dikkatlice tırmansın. Binanın yan ve üstündeki üç askeri, uçakların yanındaki dört askeri öldürün. Cesetleri saklayın.

3. Bombaların Yerleştirilmesi

Kuzeyde kalan iki askeri Tiny öldürsün. İniş pistinin öbür tarafındaki kayanın arkasına Tiny ve Duke'ü gizleyin. Kayanın etrafından sürünüp doğuda çatıda bekleyen askerlerden ortadakini indirin. Duke'ü tekrar saklayıp, Tiny ile o çatıya tırmanın. Kimsenin bakmadığı bir sırada iki askeri de bıçaklayıp yatın. Cesetleri çatının güney tarafına atın. Çatının kuzeyine decoy'u yerleştirip, cesetlerin yanına gizlenin. Kuzeydeki asker uzaktayken, decoy'u çalıştırın. Bir asker çatıya tırmanacak. Bıçaklayın. Cesedi gizleyin ve kuzeydeki diğer askeri de aynı şekilde temizleyin. Decoy'u alın. Devriye giderken aşağı inip binanın köşesine decoy'u koyun. Çalıştırıp soldaki kapıya saklanın. Bu şekilde, sigaraları da kullanarak, çekebildiğiniz kadar askeri tuzağa çekin. Son olarak, Duke uçağın kanadındaki askeri vurduktan sonra, uçaksavarın yanındaki askeri de öldürün.



Şimdi, Tiny benzin dolu tankı ilk Me262'ye doğru itmeli. Ama tamamen değil, merdivenin yanında itmeyi bırakın. Sonra bütün komandoları güneye gönderin. Güneydeki benzin tankını da iki Me262'nin arasına ittirin. Inferno ile deponun yanına bomba yerleştirin, sonra kuzeye gidip iki Me262'nın arasına da bomba yerleştirin. Tiny ve Duke merdivenin yanındaki binaya saklanabilir. Inferno'yu merdivenden indirip, duvarın etrafından süründürün. Haritanın doğusuna çok yakın olmalı ki makinalı tarafından görülmesin.

4. Havaalanı Yanıyor

Inferno barakanın güneybatı köşesinde dursun. [F3] ile haritayı ikiye bölün. Birisi kuzeydeki bombayı, diğeri Inferno'yu göstersin. Devriye benzin tankına yaklaşınca (A)'ya basıp ilk bombayı patlatın. İlk iki asker barakadan çıkıca kuzeydeki bombayı da ateşleyin. (E)'ye basıp el bombasını seçin, barakadan çıkan ikinci grup asker makinalının yanındayken bombayı hepsini temizleyecek şekilde fırlatın. Barakadan bir diğer grup çıkınca, onlara da bomba atın. Birkaç asker gürültüyü(!) araştırmaya gelecek, saklanın. Başka asker gelmeyinceye kadar bekleyin, gerekirse hiçbirinin gitmemesi için taş atın. Herkes menzile girince bir üçüncü bombayı da onlara sallayın. Havaalanındaki iki baraka da imha edildiğinden, başka asker gelmesinden korkmanıza gerek kalmadı. Duke'ü binadan çıkartıp son mermisiyle hangarın çatısındaki askeri vurun. Tiny kuzeydeki benzin tankını kalan Me262'ye, doğudaki tankı ise Me163'e kadar itsin. Inferno ile bunların yanına bomba koyun. Tiny ile bağladığınız pilotu alın ve havaalanına getirin. Inferno diğer bombaları ateşledikten sonra Duke'le birlikte iniş pistindeki He162'ye binsin. Tiny pilotu yöneterek uçağa girmesini sağlasın sonra da kendisi binsin. Herkes sağlamsa, pilotunuz sizi ülkenize geri götürecektir.

GÖREV 7: The Great Escape

Amaç: Tiny, Tread ve diğer müttefik askerlerini kurtarmak.

Takım: Tiny, Fins, Inferno ve Tread.

1. Nehiri Geçmek

Tamamen Fins'e bağlısınız. Doğuya gitmeli ve yoldaki bütün askerleri temizlemeli. İlk beş askerden sonra sürünerek köprüden geçmeli ve kayaların arkasına saklanmalı. Batıdaki askeri de öldürün, nehrin yanından sürünerek suya girebileceğiniz bölgeye ulaşın ve dalış takımlarınızı çıkartın.

2. Hapishane

Boruya kadar yüzün. Hapishanenın içindeki kuyuya tıklayın, böylece Fins borudan girecektir. Merdivenlere kadar yüzün, asker batıya gidene kadar bekleyin. Kapının önünden geçerken zıpkınla vurun. Barakanın yanındaki askerin doğusuna kadar sürünün. Diğer asker giderken, barakanın yanındaki askeri indirin. Diğer askerin peşinden sürünüp onu da indirin. Barakaya kadar sürünüp kapının dışındaki askerin görebileceği şekilde sigara atıp binaya saklanın. Cesetleri görüp gelince çıkıp onu da vurun. Nehirden aşağıya sürünüp köprüyü koruyan askeri de indirin.

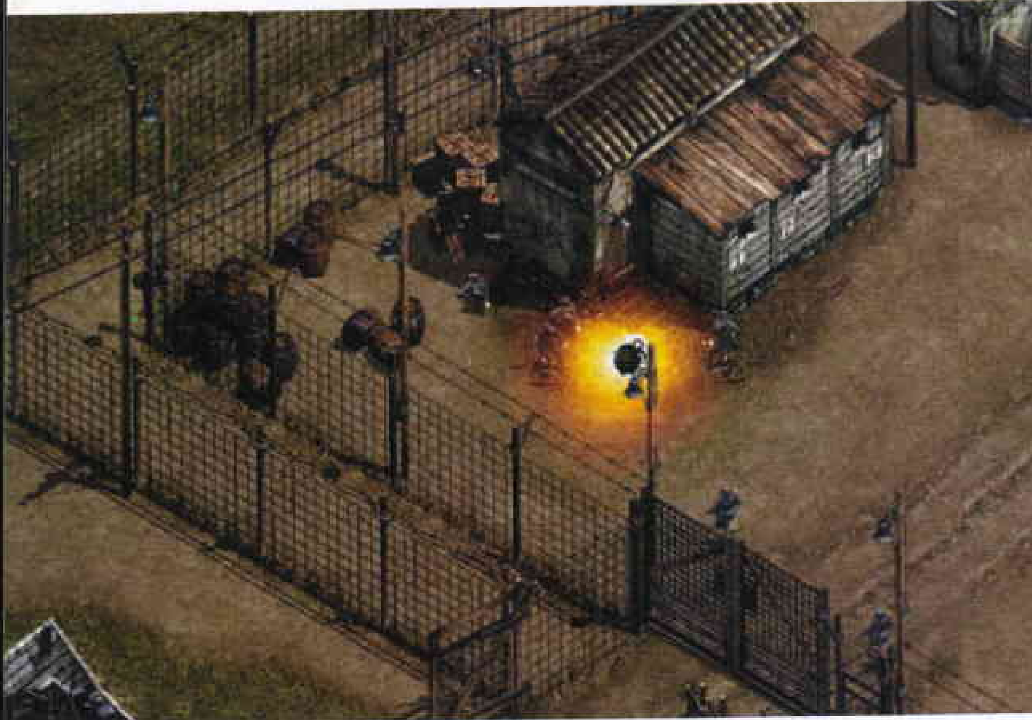


Köprü temiz, Inferno karşıya geçebilir. Barakanın güneyine bomba yerleştirin. İki komandoyu da kayaların batısına saklayın. Binadan ilk çıkan subay sizi görmezse, harita boyunca gidecektir. Ama çıkan diğer iki asker ne olduğuna bakmaya gelecektir. Inferno ile onlara bomba atın. Hapishane bölümü artık güvende.

3. Tiny ve Tread Kaçıyor

Fins kuzeye sürünsün. Ağaçları takip ederek haritanın kuzeyindeki bütün askerleri öldürün. Batıya gidip Kuzaydoğu çitinin arasında gezen askeri indirin. Inferno ile asker grubunun batısından çitin köşesini kesin. Görülmemek için fıçıların arkasından sürünmeli. Atabildiğiniz kadar sağa el bombası atıp oradakileri temizleyin ve diğerlerinin o tarafa gitmesini sağlayın. Hepsi orada toplanınca, ikinci bir el bombası atın. Böylece iki bombayla hapishane bahçesindeki bütün askerleri temizlemiş oldunuz.

Bahçe temiz olduğuna göre, askerlerin koruduğu barakaya girip Tiny veTread'i kurtarın. İkisini sürünerek marangozhaneye gönderin. Eşyaları bu binanın kuzeyinde. Tread orada kalsın, diğer üç komandoyu kesik çitin yanında bekletin. Tread'in uzun menzilli tüfeğine işimiz düştü. Marangozhanenin önüne gelip, kuledeki askeri vurun. Dikenli tellerin arasındaki askeri de vurun. Kuleye kadar sürünüp devriye giderken kuzey kapısındaki askeri vurun. Hapishaneye girip kuzeydeki devriyeyi tek tek avlayın.



4. Diğer Esirleri de Kurtaralım

Tiny ve Fins'i hapishane bahçesinin batı köşesine geri gönderin. Tread ve Inferno'yu hapishane yönetim bölümüne kadar süründürün. Inferno biraz geride kalsın, Tread sürünerek batı kanadına gitsin ve iki dikenli tel arasında devriye gezen askeri indirsin. Yere yatın ve kuledeki askeri indirebileceğinizi bir konuma gelin. Inferno'yu yanına getirip doğu dikenli telini kesin. Barakanın yanındaki asker kuzeye giderken Tread ile tek başına duran iki askeri vurun. Inferno ile barakaya yaklaşın, devriye barakanın yanına gelince son el bombanızı onu ve barakayı devre dışı bırakmak için fırlatın. Tread'i ileriye götürüp diğer kulenin üstündeki askeri de indirin. Son olarak kuzeydoğudaki son askeri de indirmek için doğu çitinden yukarıya sürünün.

Kaçış yolumuz temizlendi. Tiny ve Fins kuzey kapısına gidip açsınlar. Kapı açılınca bütün tutuklular barakadan çıkıp kuzeye kaçacaklar. Komandolarınızı toparlayıp doğudaki kamyona bindirin ve güneydoğu yolundan aşağıya gönderip bölümü bitirin.

GÖREV 8:

Dangerous Friendship

Amaç: Natasha ile buluşup, gece kulübündeki Alman subayından gizli belgeleri çalmak

Takım: Tiny, Duke, Fins



1. Güney Bölgesini Temizlemek

Çitin arkasında, bulundukları bölgenin güney köşesinde yere yatırın bütün komandoları. Köprünün kuzeydoğu kısmına, yola decoy koyun. Köprünün diğer tarafından bir asker bakmak için gelecek. Öldürün ve çitin arkasına saklayın. Decoy'u barakanın doğusuna koyun, merdivenlerden çıkıp kapıya saklanmadan önce çalıştırın. Gelen asker bakmazken dışarı çıkıp öldürün. Cesedi merdivenlerin üstüne atın.

Tiny ile haritanın güneyinden sürünerek ilerleyin. Saman yığınlarının arkasına decoy'u koyun. Tiny'yi de aynı yere saklayın ama gerekirse sürünerek kaçmaya hazır olun. Decoy'u çalıştırınca gelen askerin görüş açısından uzak kalarak arkadan dolaşın ve öldürün. Cesedi çitin arkasına saklayın. Duke'ü köprüden geçirip yeldeğirmeninin üstündeki askeri temizleyin. Daha sonra binaya saklanın.

Yeldeğirmenin yakınlarında ve batı kanadında kalan askerleri Tiny'nin sigara ve decoy'u ile temizleyin. Kanalın üzerindeki köprüyü koruyan makinalıdan uzak durun. Güneybatıdaki ev bu askerlere tuzak kurmak için mükemmel bir yer.

2. Dalış Takımları

Burada zamanlama çok önemli. Önce Fins'i uzun otların arkasında ayakta tutun, su değirmeninin yanındaki askerin göremeyeceği bir yerde. Duke'ü güneydeki iki grup binanın arasına getirin, ta ki diğer askeri tüfekle vuracak bir açıya ulaşana kadar. Asker güneybatıya dönene ve diğer asker Fins'e bakmayana kadar bekleyin kadar bekleyin. Fins'i hızla ilk askeri zıpkınlayacağı mesafeye getirin ve askeri öldürün. Hemen Duke'e geçip ikinci asker birincisinin cesedini görmeden onu da vurun.

Fins ile plastik botu açıp kanaldan karşıya geçin. Botu alın. Binanın yanından sürünerek gidin ve devriye gezen askerin doğuya gitmesini bekleyin. Arkasından gidin ve uzun otların arkasında ölecek şekilde zıpkınlayın. Yakındaki diğer askeri de doğuya bakarken zıpkınlayın. Dalış takımlarını alın ve botu açabileceğiniz yere geri dönün. Kalan son askerin arkasına geçip kuzeydoğusuna taş atın. Cesedi görüp o tarafa giden askerin peşinden sürünüp zıpkınlayın. Suya gireceğiniz yere dönüp dalış takımlarınızı giyin.

Tiny güney bölgesinde kalan son askeri de temizlemeli. Decoy ile kanalın diğer tarafındaki askerlerin göremeyeceği bir mesafeye çekin. Tiny'yi güneydeki evin arkasına gönderin.



3. Güneybatı'ya geçiş

Fins'i güneybatıdaki evin yanına gönderin. Devriye'nin nöbetçiden uzaklaşmasını, diğer askerin de yanından geçmesini bekleyin. Asker başka tarafa bakarken sudan çıkıp iki askeri de zıpkınlayın. Tiny'yi batıya süründürüp makinalının yakın görüş mesafesinin sınırında durun. Devriyenin bir tur daha atmasını bekleyin. Onlar giderken Fins sürünerek önce yel değirmeninin, sonra makinalının işini bitirsin. Tiny ile makinalının başındaki askerin cesedini saman arabasının arkasına saklayın. Fins'in de oraya götürün. Bölgede kalan diğer tekil askerleri de temizleyin ve kuzeydeki eve saklanın.

4. Natasha

Kaçacağınız geminin yanındaki iskeleye yüzün. Bölgedeki 6 askeri temizleyin. Kuzaybatı temiz olduğuna göre, köprüyü kumanda eden kolun yanındaki askere doğru sürünün. Onu ve yanındaki askeri sizden uzaklaşırken vurun. Köprüyü açın. Çabuk bir şekilde Tiny ve Duke'ü köpruden geçirin. Haritanın kuzeyindeki bina boyunca Tiny'yi süründürün. Doğudaki iki askeri klasik yöntemlerle tuzağa düşürün. Caddeye bakan askeri Duke ile indirin. Yalnız kimsenin ne sizi ne de askeri görmemesine dikkat edin. Arabanın yanındaki askerin arkasından Fins'i gönderin. Diğer asker dönünce, ilk askeri bıçaklayın diğerini de zıpkınlayın. Fins'i apartmana sokup Natasha ile buluşmasını sağlayın.

5. Gizli Belgelerin Çalınışı

Bundan sonrası çok basit. Bütün komandoları kaçacakları gemiye gönderin, bu sırada Natasha da görevi tamamlasın. Ama Gestapo'lardan uzak durun, sizi tanırlar. Doğu tarafından aşağıya devam edin ve Dubois gece kulübüne girin. General Natasha ile buluştuktan sonra gizli belgeler Natasha'ya geçecek. Geldiği yollardan geçirip onu da kaçış gemisine bindirin ve bir oyunu daha bileğinizin hakkıyla bitirmenin keyfini yaşayın..

Blaxis

Voodoo 3 TNT 2'ye Karşı



Voodoo 3 ve TNT 2'yi bir oyun delisi için önemli olan bütün yönleriyle karşılaştırdık.

Voodoo 2 ve TNT'nin çıkışı daha dün gibi aklımızda. Ama 3D işlemci üreticileri rahat durmuyor. Geçtiğimiz aylarda piyasaya çıkan 3Dfx'in Voodoo 3 ve Nvidia'nın TNT2 işlemcili ekran kartları, oyuncuların önündeki tüm hız engellerini yıkıyor. Peki ama hangisi daha iyi?

Performans

Hem TNT 2'nin hem Voodoo 3'ün farklı saat hızlarında çalışan değişik versiyonları olduğundan, performans açısından göreceli olmayan bir karşılaştırma yapmak biraz zor oldu. Şu an piyasada Voodoo 3'ün iki farklı hızda çalışan versiyonu var. Voodoo 3 2000 143 MHz'de çalışırken, 3000 versiyonu 166 MHz hızında çalışıyor. Temmuz ayında piyasaya çıkacak olan Voodoo 3500 TV ise 183 MHz hızında çalışacak.

Standart TNT 2 işlemcisi 125 MHz, Ultra TNT 2 ise 150 MHz hızında çalışıyor. Ama TNT 2'leri Overclock yapmak oldukça kolay. Diamond ve Creative'in TNT 2 kartlarıyla birlikte işlemciyi Overclock etmek için programlar da veriliyor.

Her iki işlemcinin de 16-bit performansı çok iyiydi. 333-MHz Celeron işlemcili test makinemizde 1024'e 768 çözünürlükte çalışan Quake 2'nin Crusher Timedemo'su ile test ettiğimizde birbirine çok yakın sonuçlar aldık. Ultra TNT 2 saniyede 48.1 Frame basabilirken, Voodoo 3 3000 50.9 Frame ile biraz daha iyi sonuç verdi. Shogo'da ise TNT 2 67.7 fps ile daha iyi iken, Voodoo 3 65.4 Fps basabildi.

32-bit destekleyen oyunlarda ise TNT 2 tek söz sahibi durumunda. Voodoo 3'ün 32-bit renk derinliğine destek vermediğini daha önce yazmıştık. 32-bit oyunlardaki birçok özel efektin çok daha gerçekçi gözükmesini sağlıyor. Peki 32-bit desteği için vereceğiniz ekstra ücrete değiyor mu? Bu sorunun cevabı çoğunlukla sizin makinenizin ve oyunun özelliğine göre değişiyor. Eğer işlemciniz Pentium II-400 ve altında ise, oyunları 32-bit'te çalıştırdığınızda performansta yüzde 15 ile 20 arasında düşme göreceksiniz. Yani şimdilik 32-bit grafik için yatırım yapmaya gerek yok, ama 6 ay boyunca aynı ekran kartını kullanmak istiyorsanız, sırf 32-bit desteği için TNT 2'yi ciddi bir şekilde düşünmelisiniz.

SONUÇ: Hemen hemen aynı işlemci hızında çalıştıklarından, Voodoo 3 ve TNT 2'nin oyun performansı birbirine oldukça yakın.

⊕ Voodoo 3
⊕ TNT 2

Gelişmiş 3D Özellikleri

Voodoo 3 de, TNT 2 de önceki işlemcilerin yüksek saat hızlarında çalışan geliştirilmiş versiyonları olduğu için, atalarıyla aynı avantaj ve dezavantajlara sahipler.

32-bit Özelliği: Şimdiye kadar piyasaya çıkan oyunların çoğunluğu 16-bit renk derinliği için hazırlanmıştı. Oyunlarda 16-bit renk kullanmanın sağladığı en büyük avantaj, yüksek çözünürlükte akıcı grafikler sağlayabilmesi. Ayrıca 32-bit renkli oyunlardan daha az hafıza yediğinden, bilgisayarın rahat çalışmasını sağlıyor. Ama 16-bit renk kullanmanın sağladığı bazı dezavantajlar da yok değil. Özellikle grafiklerde gözle görülür bir kalite kaybı oluyor. Mesela Quake 3'ü önce 16-bit sonra 32-bit modunda çalıştırdığınız zaman, oyunun esas olarak 32-bit'te çalışmak için programlandığını anlıyorsunuz. Dinamik ışık ve duman efektleri 16-bit'te kare kare görünürken, 32-bit'e geçtiğiniz anda göz alıcı bir gerçekliğe ulaşıyor.

Voodoo 3 ne yazık ki 32-bit renkleri desteklemiyor. 3Dfx bunun sebebini 32-bit'in oyun performansında düşüş yapacağını söyleyerek açıklıyor, ama yeni işlemcilerin daha yüksek saat hızlarında çalıştığını göz önüne alırsak, bunun doğru olmadığını düşünesi geliyor insanın. TNT 2 ise gelecek yıl içinde çıkacak olan 32-bit destekli oyunlara tam destek veriyor ve orijinal TNT'den daha hızlı olduğu için, 32-bit'in özel efektlerini göstermekte de zorlanmıyor.

Detaylı Dokular: Yeni 3D işlemcilerin hemen hepsi 1024'e 1024 boyutlarında doku kaplamalarına izin verirken, Voodoo 3 256'ya 256'da takılıp kalmış durumda. Buna mazeret olarak yine performansı gösteriyorlar, ama giderek daha fazla oyun bu gelişmiş 3D özelliklere destek verdiğine göre, gelecek bir yıl içinde Voodoo 3 bayağı zorlanacak gibi görünüyor. Tabii madalyonun diğer bir yüzü de var; birçok oyun bu kadar detaylı doku kaplamaları içermediğinden, Voodoo 3'te hız kaybı olmadan çalışıyor, ama yeni oyunlar için Voodoo 3 bu avantajını kesinlikle kaybediyor.

SONUÇ: Voodoo 3 özellikleri bakımından Voodoo 2'den pek de farklı değilken, TNT 2, TNT'den hem daha hızlı hem de daha gelişmiş olduğu için geleceğin oyunları için daha iyi bir yatırım olarak göze çarpıyor.

⊖ Voodoo 3
⊕ TNT 2

Görüntü Kalitesi

Yüksek çözünürlüklü, harika hızlardaki oyunlar hepimizin hoşuna gider, ama giderek "hızdan" daha çok "görüntü kalitesi" önem kazanmaya başladı. Hem TNT 2 hem de Voodoo 3 testlerimizde görüntü kalitesinde hiçbir bozulma yapmadı, ama 32-bit sınırlandırması bu kategoride de Voodoo 3'ün önünü kesiyor.

16-bit Renk Derinliği: Çoğu oyun hâlâ 16-bit renk derinliğinde çalışıyor. Thief ve Star Wars: Racer gibi oyunlarda TNT 2 ve Voodoo 3 arasında pek fazla bir fark göremedik. Voodoo 2'de renkler daha çok suluboya gibiyken, Voodoo 3'te bu sorun halledilmiş gibi görünüyor.

32-bit Renk Derinliği: Sanıyoruz Quake 3 gibi 32-bit'in nimetlerinden faydalanan oyunlar piyasaya çıkmaya başladığında TNT 2 gerçekten hak ettiği yere ulaşacak. Bir oyunu önce 16, sonra 32 bit renk derinliğinde oynadığınızda aradaki farkı hemen anlıyorsunuz. Quake 3 örneğindeki gibi, 16-bit'te gökyüzünde bozulmalar oluyor,

silah efektleri ve dumanlar kaba görünüyor. 32-bit'te ise bu problemler yok.

SONUÇ: İleriye dönük düşünürseniz, 32-bit desteği olmayan Voodoo 3 oldukça zorlanacak gibi. İnanmıyorsanız Quake 3'ü 16-bit'te oynamayı deneyin.

⊖ Voodoo 3
⊕ TNT 2

Oyunlarla Uyumluluk

Birçoğunuz için Voodoo 3'ü almanın tek sebebi olacak olan oyunlarla uyumluluk meselesine gelelim.

Direct 3D: Microsoft'un üstün çabalarıyla kullanımı ve oyunlara uygulanması en kolay 3D standardı haline gelen Direct 3D, piyasadaki oyunların birçoğu tarafından destekleniyor. Hem TNT 2 hem de Voodoo 3, denediğimiz bütün Direct 3D oyunlarla sorunsuz şekilde çalıştı.

Open_GL: Quake ve türevleri tarafından kullanılan Open_GL standardı da artık kabul gören 3D standartlarından. Her iki işlemci de Open_GL oyunlarla uyumlu olduğu halde, sadece TNT 2 profesyonel 3D uygulamalarında 3D hızlandırıcı özelliğine izin veriyor.

Glide: Piyasada çok az olmasına rağmen, sadece 3Dfx'in Glide standardını destekleyen oyunlar hâlâ mevcut. Aslında yeni çıkan hemen hemen tüm oyunlar hem Direct3D hem de Glide destekliyor. Ama Glide destekleyen oyunları Glide ile oynarsanız, grafiklerde gözle görülür bir güzelleşme fark edeceksiniz. Ama Glide'ın esas avantajı, eski 3D oyunlarla uyumlu olması. İki yıl öncesinin Glide destekleyen oyunlarını TNT 2 ile oynayamazsınız, ama Voodoo 3'te rahatlıkla oynarsınız.

SONUÇ: Herşeyi değerlendirince, biz 3D kartınızda Glide desteği olmasından yanayız. Arkasındaki destek azalmış olabilir, ama yakın zamanda biteceğini zannetmiyoruz. Tabii 3D kartınızı CAD gibi profesyonel amaçla kullanacaksanız TNT 2'yi tercih etmek isteyebilirsiniz, ama profesyonel amaçlı daha iyi ve çok daha pahalı kartlar olduğunu da unutmayın.

⊕ Voodoo 3
⊖ TNT 2

Kartların Ömrü

Hiçbirimiz para verip aldığımız yepyeni ekran kartının 6 ay içinde demode olmasından hoşlanmayız. Ama şu da bir gerçek ki bilgisayar teknolojisi büyük bir hızla ilerliyor ve bugün aldığınız bir parça eninde sonunda teknolojinin gerisinde kalmaya mahkum. Ama ne kadar sonra?

Yeni Ürünler: TNT 2 ve Voodoo 3 daha yeni çıktığı halde, hem 3Dfx hem de Nvidia tamamen yeni ürünler üzerinde çalıştıklarını duyurdular. Voodoo 3, 3Dfx'in Voodoo serisinden çıkarttığı son işlemci olacak ve bu sonbaharda diğer 3D işlemcilerde olup da Voodoo 3'te bulunmayan, artı, şimdiye kadar hiçbir 3D işlemcide görülmemiş özelliklere sahip yeni bir işlemci çıkartacağını duyurdu. Nvidia'da boş durmuyor tabii, sonbaharda çıkartacağı "NV10" kod adlı işlemci de TNT 2'den farklı bir teknoloji üzerine kurulu olacak. NV10 oyunlardaki geometrik işlemleri de üzerine alacak, bu da oyunlardaki detay seviyesini inanılmaz derecede yükseltecek. Geometrik işlemlerin yükünden kurtulan bilgisayar işlemcisi de daha gerçekçi yapay zeka ve fizik modelleme için kullanılabilecek.

AGP 4X: Ekim ayına kadar çıkması beklenen AGP 4X anakartlar, 4X'e destek veren 3D ekran kartlarında büyük performans ve görüntü kalitesi artışı sağlayacak. Voodoo 3'ün AGP2X ile kısıtlı olması, bu avantajdan yararlanmasını engellerken, TNT 2 sahipleri bu konuda da çok şanslı olacaklar.

SONUÇ: TNT 2'nin 32 MB hafızaya destek vermesi, gelecekte çıkacak yüksek detaylı dokuları sorunsuz bir şekilde gösterebilmesini sağlıyor. AGP 4X çıktığında ise TNT 2 bariz bir üstünlüğe sahip olacak. Ayrıca 32-bit renk destekleyen ve Voodoo 3'te bulunmayan 3D efektlere sahip oyunlar yakında çıkacak. Bu yüzden 6 ila 9 ay sonra Voodoo 3 sahipleri TNT 2 sahiplerini kıskanmaya başlayabilirler.

⊖ Voodoo 3
⊕ TNT 2

Peki Hangisini Tercih Etmeli?

Evet, hangi kartı satın almalı? TNT 2, Voodoo 3'ten daha fazla özelliğe ve hafızaya sahip, bu yüzden biraz daha pahalı. Hangi kartı satın alacağınıza karar verirken, cebinizdeki parayı ve gelecekte çıkacak oyunları göz önünde bulundurmalısınız. Hangi kartı alırsanız alın, oyunlarda büyük performans artışı olacağı kesin. Ama aşağıdaki durumlardan birisi size uyuyor ise, işte size tavsiyelerimiz.

Voodoo 1'iniz var veya makinenize ilk defa 3D kartı alıyorsunuz: Her iki kartı da gönül rahatlığıyla alabilirsiniz. Biraz daha fazla para verip TNT 2 almak daha mantıklı olabilir, ama Voodoo 3 de herhangi bir oyun delisini memnun edecek kadar iyi, oldukça da hesaplı bir kart.

Hali hazırda bir Voodoo 2 kartınız var: Paranızı cebinizde tutup sonbaharda çıkacak yeni kartları beklemelisiniz. Bir Voodoo 2 kartı şimdilik bütün oyunlar için ideal, 2000 başına kadar da demode olmayacağını düşünüyoruz. İllaki yeni bir kart almak istiyorsanız, TNT 2 alın ve Voodoo 2 kartınızı da Glide destekli oyunlar için elinizde tutun.

Yeni bir PC alacaksanız: Bizce TNT 2 almalısınız, özellikle de yeni bilgisayarınızı yakınlarda Upgrade etmeyi düşünmüyorsanız. Voodoo 3'te olmayan özellikleri nedeniyle, TNT 2 Voodoo 3'ten biraz daha uzun süre güncel kalacak ve oyunlarda rahat etmenizi sağlayacaktır. **L**

Voodoo 3 ve TNT 2 Kartlarının Karşılaştırmalı test Sonuçları

333-MHz Celeron	3dfx Voodoo 3 2000	3dfx Voodoo 3 3000	Nvidia RIVA TNT 2	Nvidia Ultra RIVA TNT 2
İşlemci/bellek hızı	143	166	125/150	150/183
Veri Yolu	AGP	AGP	AGP	AGP
Quake II, 800 le 600, 16 bit	35.1	35.8	35.2	35.5
Quake II, 1.024 le 768, 16 bit	34.5	34.5	33.3	34.5
Quake II, 800 le 600, 32 bit	Yok	Yok	33.3	35.4
Quake II, 1.024 le 768, 32 bit	Yok	Yok	30.7	33.2
Shogo, 1.024 ile 768, 16 bit	52.09	58.067	60.044	59.85
3D Mark 99, 1.024 ile 768, 16 bit Tekil Kaplama	33.5	36.2	41.3	41.3
3D Mark 99, 1.024 ile 768, 16 bit Çoklu Kaplama	38.9	42.4	40.3	40.2
3D Mark 99, 1.024 ile 768, 32 bit Tekil Kaplama	Yok	Yok	29.6	29.6
3D Mark 99, 1.024 ile 768, 32 bit Çoklu Kaplama	Yok	Yok	31.6	31.5

Sound Blaster Live Value!

Sound Blaster serisi ile kendine sağlam bir yer Creative, rakiplerinin Aureal 3D gibi standartlarla ses kartlarına gerçek üç boyutlu ses kavramını getirmedi. Creative uzun süre sessiz kaldıktan sonra, geçtiğimiz yaz başında Sound Blaster Live! serisini piyasaya sürdü. Donanımsal hızlandırma ve 3D surround kavramına yeni bir boyut katan EAX standartı olarak, ses kartı piyasasının bir numarası olduğunu ispatladı. Tabii Live!'ın fiyatı çoğu kullanıcının bakmaya bile cesaret edemeyeceği düzeydeydi. Bir iki ay sonra ortaya çıkan SB Live! Value, he fiyat olarak çok uygun, hem de normal bir oyunseveri memnun edecek kadar iyi bir kart. Sadece SB Live!'ın lüks sayılabilecek birkaç özelliği çıkartılmış.

Gidenlerden bir tanesi Live!'ın yanına takılan Digital I/O kartı. Aslına bakarsanız, çok da büyük bir kayıp sayılmaz. Normal bir kullanıcının çok fazla gerek duymayacağı I/O kartı, ekstra bir PCI slotuna daha gerek duyuyor. Yani değerli PCI slotlarınızdan birisini de bu karta rezerve etmek istemiyorsanız, Value sizin için iyi bir seçenek. Live Value'dan çıkartılan bir diğer opsiyon ise, çıkışlarda kullanılan altın kaplamalar. Ses kalitesinde artış sağlayan altın kaplamaların olmaması, sesi çok fazla açmadığınız takdirde, kaliteyi pek fazla düşürmeyecektir. Bunun haricinde, Live! ile gelen oyun ve orijinal programlardan birçoğu da Live! Value'da bulunmuyor. Eğer bu eksiklikler sizin için bir sorun teşkil etmiyorsa, Live! Value almayı düşünebilirsiniz.

Sound Blaster Live!'ın Türkiye piyasasına çıkartılan yeni versiyonu, Multimedia tarafından Türkçeleştirilmiş. Kutusundan kullanım kitapçığına kadar Türkçe bir ürün olması oldukça hoşumuza gitti açıkçası. Donanım ithalatçılarının işini giderek daha da ciddiye aldığını gösteren bu gelişmenin diğerlerine de örnek olmasını temenni ediyoruz.



Sonuç olarak, Sound Blaster Live! Value, 3 boyutlu sesin zevkine varmak isteyenler için biçilmiş kaftan. Eksikliklerinin, fiyat performans oranı gözönüne alındığında çok fazla şeyler götürmediğini düşünüyoruz.

Firma: Multimedia

Tel: (0212) 216 83 55

Fiyat: 85 $ + KDV

Inca 1201 Subwoofer



Bilgisayarınızda müzik dinlemek hoşunuza gidiyorsa, iyi bir ses kartının yanısıra güçlü bir hoparlör seti de gerekiyor. Ama elinizdeki hoparlörlerden memnunsanız, subwoofer'lı yeni bir set almak da istemiyorsanız, ses sisteminize yapacağınız ufak bir yatırımla bir sub woofer eklemek büyük değişiklik sağlayacaktır. Inca'nın I201 Subwoofer'ı bu konuda gerçekten büyük avantajlara sahip ve Bir kere denediğiniz zaman ses sisteminizin vazgeçilmez bir parçası olacağından eminiz.

Son zamanlarda özellikle rağbet gören Subwoofer'ların birçoğu maliyeti düşürmek veya göze daha fazla hitap etmek için maalesef plastik kasa kullanılarak üretiliyor. Bu tür kasalarda karşılaşılan en büyük sorun ise, belli bir ses yüksekliğinden sonra titremeye başlaması ve buna bağlı olarak rahatsız edici gürültüler çıkarmasıdır. Toplam 650 W P.M.P.O ses gücü veren Inca 1201 seti içerisinde bir Subwoofer ve iki tane de hoparlör bulunuyor. Subwoofer'da tahta kasa kullanılmış ve üzerinde kendine ait güç, ses ve frekans düğmeleri bulunuyor. Subwoofer'a bağlı olan hoparlörde ise yine kendine ait güç, ses, ton, 3D düğmesi ve bir tane de kulaklık girişi var.

Set içerisindeki Subwoofer oldukça kuvvetli. Subwoofer'a bağlı olan hoparlörlerin sesi Subwoofer'ın sesine bağlı olarak değişiyor. Ayrıca Subwoofer ve hoparlörler farklı güç kaynakları kullanıyorlar. Inca 1201, düşük fiyatı ve yüksek performansı ile bilgisayar ses sistemini değiştirmek isteyenler için uygun bir seçenek.

Firma: Pasifik Bilgisayar

Tel: (0212) 212 88 65

Fiyat: 78 $ + KDV

Düzeltme:

LEVEL Haziran 1999 sayısında Inca 500 Watt Hoparlörlerinin incelemesinde "Bas sonuna kadar açıkken, sesi yarıdan fazlaya ayarladığınız anda, seste cızırtı ve çatlamalar oluşmaya başlıyor. Biraz daha açarsanız, hoparlörün Bass'ını çatlatacağınız garanti gibi görünüyor" şeklinde bir yorumda bulunmuştuk. Güçlü hoparlörlerde sesin fazla açılması durumunda ses cızırtı oluşması ve Bass'ın zorlanması normaldir ve bu Inca hoparlörlere ait bir eksiklik veya hatadan kaynaklanmamaktadır. İncelemeyi değerlendirirken bunu gözönünde bulundurmanızı rica eder, bu hatamızdan dolayı siz sevgili okuyucularımızdan özür dileriz.

Donanım Pazarı

Görünüşe bakılırsa yeni bir ekran kartları yağmuruna tutulmak üzereyiz. Voodoo 3, TNT 2 yeni gelmişken, Matrix G400, ATI Rage ve Savage4'te yeni kartlarıyla piyasaya giriyorlar. Okulların tatile girmeye başladığı şu sıralarda yeni bir ekran kartı almayı düşünüyorsanız, size tavsiyemiz bir iki ay daha sabredin. Yeni işlemcileri kullanan bütün kartları karşılaştırıp, test ettikten sonra sizlere sonuçları bildireceğiz.

Sizleri yanılgıya düşürmemek için bizzat test etmediğimiz ürünlerin fiyatlarını donanım pazarından çıkartmayı uygun gördük, çünkü farklı ithalatçılar aynı ürüne ufak da olsa farklı fiyatlar veriyorlar. Sonuç olarak, bunlar bizim güvendiğimiz ve test ettiğimiz, hatta kullandığımız markalar. Tavsiye etmesi bizden, karar vermesi sizden.



ANAKART
Abit BH6 Mainboard
Test Edilmedi

5 PCI slotu var, overclock'çular için ideal. Ayrıca ufak bir BIOS update'i ile Pentium III'lerle uyumlu hale geliyor.



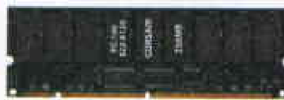
İŞLEMCİ
Celeron 300A
Test Edilmedi

450 Mhz'e kadar en sorunsuz overclock edilebilen işlemci, ama piyasada bulabilmek için çok uğraşmanız gerekecek.



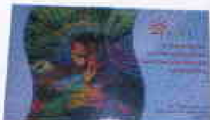
HARDDISK
6,4 GB Quantum FB.
Test Edilmedi

Şu an size yeten bir harddisk, bir yıl sonra tıka basa dolup size zor anlar yaşatabilir. 6.4 GB ortalama bir oyunsever için ideali.



BELLEK
64 MB PC100 SDRAM
Test Edilmedi

128 MB'a henüz ihtiyacınız yok. Zaten 128 MB PC100 Ram'lerin fiyatları 64 MB'ın iki katından daha fazla.



EKRAN KARTI
Sparkle Riva TNT 16 MB
120$+KDV

Test ettiğimiz TNT kartları arasında belki en performanslı olanı değil, ama fiyat/performans oranı en uygun olan TNT olduğu kesin



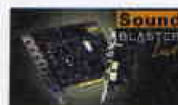
MONITOR
15" CTX
Test Edilmedi

Fiyatına göre oldukça kaliteli bir monitör.



CD-ROM
Pioneer
40 Hızlı
62 $+KDV

Sade görünüşüne aldanmayın, gerçekten kullandığımız en hızlı ve güvenilir CDROM olan Pioneer'ı gönül rahatlığıyla alabilirsiniz.



SES KARTI
Sound Blaster Live!Value
85 $ + KDV

Artık Türkçe olarak da piyasada bulunabilen SB Live! Value, SB Live!'dan Dijital I/O kartının çıkartılmış versiyonu.



HOPARLÖR
Cambridge Soundworks
95 $ + KDV

Bir Sound Blaster Live! Almaya karar verdiyseniz, tartışılmaz en uyumlu iş arkadaşı olan Cambridge Soundworks'ü tercih edin.



MODEM
Apache NetExpress
49$+KDV

Kolay kurulumu, sorunsuz kullanımı ve uygun fiyatı ile Internet hastalarının ilacı olabilir.



JOYSTICK
Quickshot GenX700 K
50 $+KDV

İnanılmaz rahat kullanımı, oldukça uygun bir fiyatla birleştiren GexX700'ün tek dezavantajı, masanızdan oldukça büyük bir bölümü götürecek olması.



MOUSE
A4 Tech Winbest 4D+
15 $+KDV

Şık bir görünüş ve inanılmaz rahat kullanıma sahip bir mouse. Dört tuşu ve ekranı kaydırmak için düğmeleri var.



Legend of Legaia



Final Fantasy serileri o kada iyiydi ki, artık her önüne gelen benzer birşeyler yapmak için uğraşıyor. Kim demiş RPG öldü diye?

Ama tabii her çıkan oyun Final Fantasy 7 kadar iyi olacak diye bir kural da yok. Zaten olmuyor, olamıyor da. Böyle birbirinin kopyası oyunların piyasayı doldurması hem iyidir, hem de kötü. İyidir, çünkü oyuncular için seçenekler çoğalır, arada güzel birşeyler yakalama şansı artar. Kötüdür, çünkü çıkan her iyi oyun için en az on tane berbat kopyaya rastlarsınız. Tabii bir zaman sonra insanlar bu işten sıkılır ve oyun almaktan vazgeçerler. Sonuçta da firmalar o türe karşı ilgilerini yitirirler, piyasada güzel oyuna rastlamak imkansızlaşır, bir tür kısır döngü yani. Eh, işte şu aralar RPG türü oyunlar için de aynı şeyin aşağı yukarı gerçekleşmekte olduğunu söyleyebiliriz. Piyasaya FF 7 kopyası bir sürü oyun çıkmaya başladı son zamanlarda, içlerinde gerçekten çok iyileri de var hani, yok değil. Bir kısmı ise tamamen vakit kaybı sayılabilecek kadar kötü yapımlar. Bazıları da var ki, yeni birşeyler yakalamayı, işe farklı bir açıdan yaklaşmayı başarıyorlar, ancak yine de bir noktada kendilerini aşamıyorlar. İşte Legend of Legaia maalesef bu son sınıfa giriyor, gerçekten oldukça iyi ve yeni tarafları var, ama maalesef genel toplamda vasatın üstüne çıkamıyor. Nasıl mı? Okumaya devam edin...



Gene Japonlar...

Legend of Legaia alışılmış türde bir konuya ve oyun altyapısına sahip. Uzakta ve eski çağda bir diyarda geçen olaylar, üç kişinin karanlık güçlere karşı savaşı anlatılıyor. Bir defa da birileri ilaç için kötü savaşçıların ışığa karşı olan dövüşlerini ele alsa nasıl iyi bir değişiklik olacak, nasıl güzel olacak biliyor musunuz, anlatamam yani. Ben şahsen bıktım usandım koca gözlü Japon çizgi roman karakterlerinin evreni kurtarmasını seyretmekten. Neyse, olayı fazla dağıtmayalım. Bu dünyada bir zamanlar Seru denen büyülü yaratıklar ve insanlar barış içinde bir arada yaşıyorlardı, hatta Serular çeşitli şekillerde insanlara yardımcı bile oluyorlardı. Neden sonra tüm dünyayı karanlık bir sis kaplamaya başladı, bu sis tüm ülkeyi cehenneme dönüştürüyor, yaratıkları canavarlaştırıyordu. Bu sisi ülkenin çeşitli yerlerinde bulunan Genesis ağaçları durdurabilirdi, ancak onların da pekçoğu uykudaydı ve uyandırılmaları gerekmekteydi. Bu sisin etkilemediği pek az bölge kalmıştı, işte oyunun kahramanı da bunlardan birindeki bir kasabada yaşamaktaydı.

Gene İri Gözler...

İşte hikaye kabaca böyle birşey, doğrusu pek orijinal bir yanı yok, ama zaten maksat macera olsun. Adamımız herşeyi yoluna koymak için kasabasından ayrılıp yollara düşüyor, ancak tabii yalnız değil, yanında bu kötü sisten etkilenmemeyi başarmış nadir Ra-Seru denen eskilerden bir yardımcısı var. Bunlara yol boyunca çeşitli yerlerde rastlayacak ve yanınıza alacaksınız. Değişik eşyalar olarak envanterinize katabiliyorsunuz ve tabii ki farklı büyülü güçlerinden de yararlanabiliyorsunuz. Fakat tüm macera boyunca yalnız değilsiniz, farklı yerlerde iki elemanla daha karşılaşacak ve onları grubunuza katacaksınız. Biri kaplanlar tarafından yetiştirilmiş genç bir dövüşçü kız. Hayır merak etmeyin, bu noktada Fantom ormanda on kaplan gücündedir esprisi yapmayacağım, suyu çıktı çünkü. Diğer eleman ise bir Monk, yani rahip, o da karanlığa karşı olan bu savaşta üzerine düşeni yapmaya niyetli. Üçünüz bu gizemli sisin kaynağını bulmaya ve durdurmaya çalışıyorsunuz, fakat tabii ki bu doğal bir oluşum değil. Karanlık bir güç tarafından büyük bir planın parçası olarak yerleştirilmiş olan büyülü sis jeneratörleri tarafından üretiliyor ve dünyanıza salınıyor. Tabii ne bu jeneratörler, ne de onlara giden yollar korumasız değil, etraf çeşitli yaratıklarla kaynıyor, bolca savaşmak zorunda kalacağınıza emin olun.

Mavi Renkli Saçlar....

Burası haliyle büyük bir dünya ve dolaşmanız gereken pekçok mekan, çözmeniz gereken bir sürü bulmaca var. Ne var ki bu sandığınız kadar heyecanlı bir iş değil, nedenine gelince, öncelikle bulmacalar basit ötesi gibi birşey, insanı hemen hiç düşünmeye teşvik etmi-













yorlar. Üstelik mekanlar neredeyse tamamen ıssız sayılırlar, bu hem atmosferi düşürüyor, hem de bir süre sonra sıkıcı oluyor. Üstelik size görev veren tipler neredeyse gereken herşeyi söylediğinden hiç dolaşıp araştırma yapmanıza gerek kalmıyor. Bir yerde bakkala gitmek gibi birşey bu, heyecan neresinde? Gelelim haritadaki gezintimize, öncelikle etrafta dolaşan düşmanları göremediğiniz için kaçamıyorsunuz, haliyle devamlı tuzağa düşüyorsunuz. Belki bu heyecanlı gibi gelebilir, ancak bir süre sonra sıkıcı olmaya başlıyor. Çünkü etraftaki temel yaratık tipleri gerçekten pek fazla değil, ama sayıca bolluk söz konusu. Bu durumda bir yerden diğerine yolculuk etmek tam bir karın ağrısına dönüşebiliyor, iki adımda bir savaşmak zorunda kalıyorsunuz. Üstelik oyunu sadece belli noktalarda kaydedebiliyorsunuz ve bu kayıt noktaları genelde rahat bulunmalarına rağmen sayıca pek yeterli değiller. Tabii bazılarınız savaşmanın neresinin sıkıcı olduğunu merak edebilir, bunu anlamak için oyunun savaş sistemine bir gözatmak gerekli.

HO-YAAAA!

Aslında bu oyunun en güçlü ve renkli tarafı kendine has savaş sistemi denebilir, ancak planlama hatası yüzünden bir zaman sonra tüm önemini ve güzelliğini yitirmeye başlıyor. Şimdi, savaş benzer çoğu oyunda olduğu gibi dönüşümlü olarak oynanıyor, fakat çok başka bir tarza sahip olarak planlanmış. Öncelikle yakın dövüşler Uzak Doğu sporları temel alınarak hazırlanmış, silahlara nispeten az yer verilmiş. Burada her karakterin bir dizi özel hareketi , siz sırayla uygun gördüğünüz dövüş hareketlerini belli bir sıraya dizerek belli bir saldırı hazırlıyorsunuz. Belirli kombinasyonlar farklı etkiler oluşturuyorlar, tıpkı dövüş oyunlarındaki Combo hareketler gibi yani. Zaman geçip tecrübe kazandıkça ya da farklı kaynaklardan yararlanarak adamlarınıza yeni hareketler öğretebiliyorsunuz, tabi sonuç daha özel ve güçlü Combo hareketler oluyor. Bunun yanısıra öğrenilen büyülerin nasıl kullanılacağına, o turn içinde kimin envanterden neyi nasıl kullanacağına da karar veriyorsunuz. Tabii karşınızda özellikle Boss sınıfı bir yaratık varken bir sonra ki turn için plan yapmak çok daha zor ve zevkli bir hale geliyor. Ancak burada iki zayıf nokta var ki, tüm oyunu kısa sürede can sıkıcı bir hale sokuyor. İlk olarak büyüler çok geri planda bırakılmış, bir büyü işe yarayacak seviyeye gelene dek çok zaman geçiyor ve üstelik tamamen rasgele ortaya çıkıyorlar. İkincisi ise daha kötü, adım başı düşmanla karşılaşıyorsunuz ve onları görüp önlem alma imkanınız yok. Savaşlar kısa sürseydi bu sorun olmazdı tabii, ama bu denli detaylı hazırlanmış bir savaş yapısı söz konusu olduğunda her çatışma bir hayli zaman alıyor. Bir zaman sonra artık rakip olamayacak zayıf yaratıklarla adım başı kapışmak işkence haline geliyor ve kısa zamanda da bıktırıyor. Neyse ki savaş grafikleri ve efektleri bir hayli iyi hazırlanmış, en azından delirmeden önce güzel bir çatışma seyretme şansınız olacak demektir.

Ooo! You Have Split Personality!

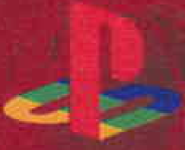
Oyun grafikleri dövüş sahnelerinde fena sayılmazlar, ancak onun dışında kalan zamanlarda pek iyi değiller. Bu tarz bir oyunda daha detaylı ve canlı ortamlar bulmayı bekleyenler hayalkırıklığına uğrayacaktır, özellikle FF 7 oynadıktan sonra. Ses ve müzikler de pek müthiş sayılmaz, savaş esnasında kullanılanlar nispeten iyi ancak devamlı tekrar etmeleri bir zaman sonra baygınlık vermeye başlıyor. Genel olarak ele aldığımızda oyun atmosferinin de pek öyle muhteşem olmadığını görüyoruz, sonuçta bir başka kurtarma operasyonu daha, orijinal olan nedir? Konu ve senaryo ezberlediğimiz ve sıkıldığımız şeyler, üstelik işlenişleri de oldukça yüzeysel. Fakat ortalama da oyun yine de pek fena sayılmaz, her ne kadar bir zaman sonra sıkıntı verse de, yine de vasatın biraz üstünde kalabilmeyi başarıyor. Eğer canınız sıkılıyorsa ve sizi uzun bir süre oyalayacak bir oyun istiyorsanız o zaman Legend of Legaia alınmasında zarar olmayan bir oyun diyebilirim. Ama asla bir klasik olmaya aday değil. L

7

Legend of Legaia

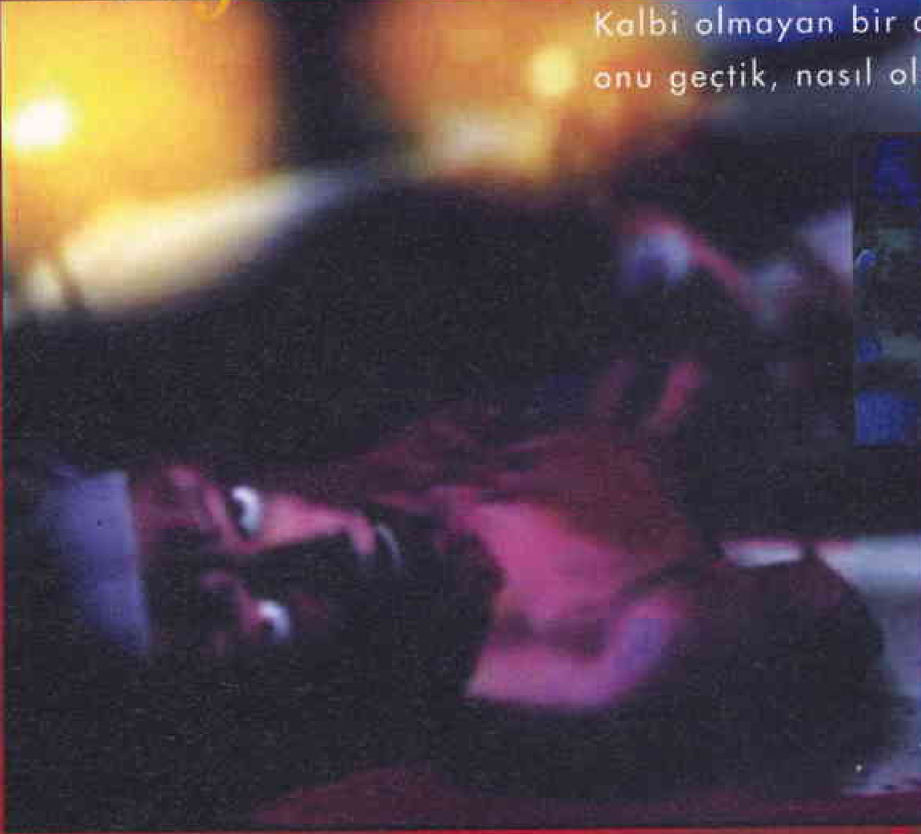
Sony/RPG /1 CD

İNCELEYEN	: Mad Dog
SİSTEM	: Playstation
Oyuncu sayısı	: 1
Memory Blok	: 14
GRAFİK	: 7/10
SES/MÜZİK	: 7/10
ATMOSFER	: 6/10
OYNANABİLİRLİK	: 8/10
Dual Shock	✔
Analog	☐
Bilgi İçin:	



Akuji "The Heartless"

Kalbi olmayan bir adam nasıl yaşar ya? Hadi onu geçtik, nasıl olur da cehennemden kurtulur?





Ehleen ve de sehlen everybody! Nassınız bakalım? Keyfleriniz iyiyse hiç durmadan hemen yukarıda adını gördüğünüz oyunun incelemesine giricem. Hadi bakim, biraz çabuk olun işim var. Arkadaşlar geldi aşağıda beni bekliyorlar. Az sonra piyasa yapmaya çıkıcaz. E hadi amaaa, acele edin lo, küfür yiyoz burda! Sizi aşağıya alalım lütfen.

Bi dakka geldiim, şu oyunu bir açıkliyim de...

Oyunun adı Akuji The Hearthless. Zaten yukarda yazıyor. Oyunumuzu alırız ve Playstation' ımıza takarız. İlk fark edeceğiniz şey grafikleri. Muhteşem ve hemen Tomb Raider' ı hatırlatıyor. Başka bir dünyada savaşmanıza rağmen havuzlar ve bataklıklardaki hatalar dışında hemen hemen her şey düzenli görünüyor. Oyunun başındaki, Akuji' nin üzücü hikayesini anlatan son derece mistik demoda gördüklerinize inanamayacaksınız. Kanla dolu bir tabağın içindeki kesik kulaklardan her tarafına iğneler batırılmış voodoo bebeğine, kanlar içinde ve göz çukurlarına böcekler girmiş insan cesetlerinden içinde yılanların gezindiği kurukafaya kadar her şey var... Ayrıca size, bir bölümden diğer bölüme geçerken rehberlik edecek olan ara filmler (poligonal) var. Ormanın üzerindeki hafif sis, tatlı ve durmadan çalan fon müziği, mükemmel değil ama sizi kendi diyarına çekebilecek kadar güzel.

Oyunda Akuji isimli arkadaşı canlandırıyoruz. Bence Tekken 3' deki Eddie 'ye veya Street Fighter' daki Dhalsim' e benziyor. (Efendim? Soran olmadı mı? Tamam tamam afedersiniz, sadece fikrimi söylemek istemiştim). "The Hearhtless" (yani in törkış = "kalpsiz" demek) olayını da hemen bir açıklığa kavuşturayım. Olayın geçtiği yerin adı Mamora. Akuji, büyük bir Vodoo büyücüsü ve savaşçısı olan Murat' ın (ÇakuMurat değil) ikinci oğludur. Çok haylazdır ve abisi Orad ile hep kavga çıkarır. Sonuçta her zaman azarı abisi yer. Bu yüzden Akuji'ye içten içten bir kin beslemiştir. Yıllar geçmiş ve Akuji büyümüş, serpilmiş, tığ gibi delikanlı bir genç olmuştur. Babasının tüm zorlamalarına rağmen sevgilisi Kesho ile evlenmeyi kafasına koymuştur. Herkesin davet edileceği son derece barışçıl bir tören düzenler. Ve işte artık abisinin eline bir intikam fırsatı geçmiştir. Zaten Kesho'ya göz dikmiş olan Orad, törende gidip Akuji' nin kalbini söker ve kaçar (walla saçmalamıyorum yaa, oyun böyle, inanmıyorsanız alın bakın). Acıdığını da söylemeye gerek yoktur herhalde(ama böylelikle söylemiş oldum e-he ehe ehe). Abisi kaçarken bir kalple de yetinmez, "madem hazır kaçıyorum, neden gelini de kaçırıp kurban etmeyeyim?" düşüncesini de uygulamaya koyar. Akuji kalbi gidince "yaw abimdir, sever de söker de" deyip soğukkanlılığını koruduğu halde, karısının kaçırıldığını farkedince dellenir ve intikam yemini eder. Karı elden gitmeden kurtarmak ve de intikamını almak için çok hızlı olmalıdır. Çünkü bir Voodoo büyüsüyle lanetlenmiştir ve kurtulup Mamora' ya dönebilmesi için atalarının ruhlarını alması gerekmektedir. Vaziyet kel, acele gel dir. Üç boyutlu bir dünyada oraya buraya saklanan envai çeşit yaratıkla savaşmalı, değişik büyüler ve atalarının ruhlarını toplamalıdır.

Bazen ölüm sadece bir başlangıçtır!

Oynanışı da Tomb Raider'a benzeyen Akuji' de, üçüncü kişi perspektifinde geziniyorsunuz. Görüş açısını istediğiniz gibi ayarlayabiliyorsunuz. Böylece hiçbir ayrıntı gözden kaçmıyor. Kontrolleri başta kullanışsız gibi geliyor. Sanki Akuji bir aceleyle sağa sola koşturuyor gibi (sizce acele etmemeli mi?) Ama alışmak o kadar zaman almıyor.







Bazı yerlerde size yardımcı olmak ve oyunun oynanışını anlatmak için konulmuş "hint"(ipucu) tabletleri var. Bunları kaçırmamanızı ve oyunda girmedik delik bırakmamanızı tavsiye ederim. Birinci bölümde de, bir nesneyi ilk kez aldığınız zaman ne için olduğunu ve nasıl kullanılacağını anlatan ilahi bir kılavuz ses duyacaksınız. Korkmayın, bir şey yapmaz. Oyuna beş hakla başlıyorsunuz. Etrafta bulduğunuz kalpleri toplayınca enerjiniz artıyor. Yüz tane voodoo bebeği toplarsanız da hem enerji barınız büyüyor hem de enerjiniz tümleniyor. Her bölümde ayrı ayrı silahlar ve büyüler kullanıyorsunuz. Topladığınız silah ve büyüleri de o bölüm içerisinde kullanmalısınız. Diğer bölüme geçerken hepsini tekrar kaybediyorsunuz. Bazı yerlerde Checkpoint'ler var. Her kafanıza estiğinde save edemiyorsunuz. Save edebilmek için bölümü bitirmeniz gerekli (nefret ettiğim bir şeydir!). Arada bir de, gaza getirmek için sizin hatun görünüp konuşup geri gidiyor. Bu da, Akuji' nin savaşması için yeterli bir sebep gibi.

Oyunun zorluk derecesi de fena değil. Kesinlikle kolay bir oyun değil. Ama abartı şekilde zor da değil. Bazı düşmanlar keklik, diğerleri ise gayet delikanlı ve zor avlanan türden. Hele bir tanesi var ki çok rahatsız edici. Elleri ve dizleri üzerinde emekleyerek sizi kovalayan iskelet vücutlu yaratık. Yaklaştığı anda omuriliği ile size vurmaya başlıyor. Oyun boyunca 30 çeşit yaratık ve 4 ayrı boss' la karşılaşıyorsunuz. Hepsi de çok iyi tasarlanmış. Dev sivrisinekler, uçan dinazorlar, tekmeleyen kangurular ve tabi ki Akuji.

İhanet, Entrika, Savaş!

Akuji zıplama, tırmanma, maymun tarzı tutunma gibi temel hareketlere sahip. Kesici aletleri de epey iyi kullanıyor. Oynamayı bırakıp Akuji' yi seyretmeye başlarsanız kollarından çıkarttığı döner bıçağı boyutlu kesici aletleri bilediğine şahit olabilirsiniz. Bir de ortalığı dağıtmak için tonlarca büyüsü var tabi ki. Daha önce de bahsettiğim üzree çok hızlı hareket ediyor. O duvara tırmanırken örümcek adamı seyrediyormuş gibi oluyorsunuz. "Predator Artificial Intelligence" (AI= yapay zeka oluyur) diye bir olayı da var ki, düşmanlarınız tamamen sizin hareketlerinize bağlı davranışlarda bulunuyorlar.

Olan bitenin karanlık ve mistik bir dünyada gerçekleşmesi, süper ışıklandırma kullanımı ve rengarenk büyülerle birleşince adeta bir göz ziyafeti yaşatıyor. Akuji bazı bölümlerde de değişik yaratıklara dönüşüyor. Bunlardan bir tanesi de Jaguar. Abim bu halde, sanki kuvvet macunu yemiş gibi bir vuruşta herşeyi devirebiliyor (rendeliyor desek daha doğru olurdu aslında ama boşver, dedik bir kere).

Bu oyundaki şifre olaylarına gelincee.....

• Ölümsüzlük: oyunu durdurup L2 veya R2 basıkken sağ, sağ, sol, üçgen, X, yukarı, yuvarlak, sol yapın.

• Öğrendikten sonra sonsuz büyü: oyunu durdurup L2 veya R2 basıkken sol, üçgen, sol, sol, yuvarlak, sol, üçgen, sağ, yuvarlak, yukarı, yukarı, aşağı yapın.

• Gizli menü: oyunu durdurup L2 veya R2 basıkken sol, yukarı, yukarı, üçgen, sağ, yuvarlak, sol, üçgen, yukarı, aşağı, sağ, sağ yapın.

Her şeyin ötesinde, bu büyük firmaların adına yakışan mükemmel grafikli ve oynanabilirliği çok iyi olan bu oyunu bir alternatif olarak düşünmelisiniz. Herkese göre bir oyun değil ama zevk almayı bilenlerin, içindeki hazineleri keşfedeceği bir oyun Akuji The Heartless. L

8

Akuji The Heartless

Crystal Dynamics & Eidos/Action /1 CD

INCELEYEN	: Mega Emin
SİSTEM	: Playstation
Oyuncu sayısı	: 1
Memory Blok	: 1
GRAFİK	: ★★★★★★★★★☆
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★☆☆
ATMOSFER	: ★★★★★★★★★☆
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★☆☆☆
Dual Shock ☑	Analog ☑
Bilgi İçin:	www.crystald.com



Omega Boost

Playstation genelde Action tarzı oyunlarda oldukça başarılı bir sistemdir, ancak tabii ki bu yapılan her oyun mükemmel olacak demek değil.







Şu Japon çizgi filmlerini seyretmeyeniniz var mı acaba? Yani en azından bir defa olsun demek istiyorum, mutlaka seyretmişsinizdir. Dev savaş robotları ve kokpitlerinde korkusuz kahramanlar uçarak gelirler, dev silahlarını ateşler, önlerine çıkan düşmanları dağıtır, böylece galaksiyi kurtarırlar. Zor iş tabii, hem dev robotları kullanmak, hem de boyuna birşeyleri kurtarmak, insan bir zaman sonra bunalıma girer herhalde. Biz şurada bir dergi çıkaracağız diye boyuna tırlatıp duruyoruz, bir de galaksiyi kurtarmaya kalksak neler olur, düşünmek bile istemiyorum doğrusu. Neyse, işte bu filmler, onların oyuncakları, çizgi romanları, oyunları filan hep Japon icadı, yapıyor tabii adamlar. Laf aramızda "Japonlar yapmış" diye giden geyiklerden nefret ederim ama, adamların yapmadığı bir halt yok ki, ister istemez geyiğe sarılıyo iş bir noktadan sonra haliyle. İşte bu sefer de o filmlerin benzeri bir Action oyun var elimde, adı da buram buram Japon kokuyor haliyle, Omega Boost. Adamlar antik Latin alfabesinden harflerin dibine birşeyler ekleyip isim yapmaya bayılıyorlar doğrusu.

Kalk Gidelim

İşte bu oyunda da tipik Japon tasarımı dev bir savaş robotunu kullanarak birilerine karşı çarpışıyor, birşeyleri kurtarmaya çalışıyorsunuz. Kimdir, nedir sormayın, açılış demosu ve ara sahneler fena değil ama ben gene de pek birşey anlamadım. Ama zamanda yolculuk filan yapılıyor galiba, yine kimbilir hangi film ya da çizgiromandan esinlenip oyunu yapmışlar, eh ben de müneccim değilim yani! İşte öyle bir robotun koltuğuna oturup uzayda ve gezegenlerde bitmek tükenmek bilmeyen düşmanlara karşı savaşıyorsunuz.



Robotunuzun belli miktarda enerjisi var, bu enerji tükenince BUM! Bölüm atladıkça hasarınızın bir kısmı onarılıyor tabii, ama buna pek güvenmemek gerek. Onun yerine darbe almamaya bakmalısınız, neyse ki robotunuzun manevra kabiliyeti hiç fena sayılmaz, tabii biraz zaman alıyor ama, birkaç oyundan sonra eliniz alışacaktır. Zaten oyunda pek fazla kontrol yok, ateş ediyor, dört ana yöne doğru uçuyor, hız kesiyor ya da gazlıyorsunuz. Oyun üç boyutlu tasarlandığından programcılar bir de otomatik olarak hedefe yönelmenizi sağlayan bir tuş koymuşlar, bu oyunu oldukça kolaylaştırıyor, tabii bu iyi mi, yoksa değil mi buna siz karar vereceksiniz. Temel silahınız robotun elinde taşınıyor ve yön tuşlarıyla nişan alabiliyor. İki farklı atış modu var, ilkinde normal bir otomatik top gibi ateş açabiliyor, üstelik hedefe çok yakınsanız onu takip ediyor. İkinci atış modunda ise bir seri güdümlü füze fırlatıyor, bunlar oldukça güçlü ancak hedefe kilitlenmesi biraz zaman alıyor, ne kadar çok beklerseniz o kadar çok hedefe kilitlenebiliyor.

Otur Yahu, Nereye?

Gelelim grafiklere, doğrusu karakterlerin çizim ve animasyonları fena değil, ancak oyunda pek arka plan namına birşey yok. Yani ya kapkara uzayda, ya bomboş bir gezegenin yüzeyinde ya da baştan savma tünellerde geçiyor oyun. Tabii bu da kısa sürede sıkıcı olmaya başlıyor. Patlama ve ateş efektleri de doğrusu çok muhteşem sayılmaz, çok daha iyilerini gördüm yani. Boss sınıfı gemilerin hepsinde belirgin bir zayıf yan var, birkaç saniye bakınca bu zayıf noktayı buluyorsunuz, sonra da onu uçuruyorsunuz. Müzikler pek fena değil, ancak ses efektleri ve hele uyarı mesajları insana cinnet geçirtecek kadar yavan. Gelelim oyun atmosferine, doğrusu bu kısım gerçekten kötü, benim gibi dev robotlara düşkün bir adamı bile ekran başına bağlamaktan aciz bir oyun bu. Biraz oynayıp birkaç Boss uçurduktan sonra sıkıldım desem yalan olmaz. Genel olarak bakınca, doğrusu pek alınası bir oyun değil, her açıdan zayıf, dev robot fikrinden hızlı para kazanmak için yapıldığı ortada. Daha ne diyeyim, almadan önce üç kere düşünün.. L

6

Omega Boost

Sony/Action /1 CD

İNCELEYEN	: Chainsaw Charlie
SİSTEM	: Playstation
Oyuncu sayısı	: 1
Memory Blok	: 1-15
GRAFİK	: ★★★★★★☆☆☆☆
SES/MÜZİK	: ★★★★★★☆☆☆☆
ATMOSFER	: ★★★★☆☆☆☆☆☆
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★☆☆☆
Dual Shock ☑	Analog ☐
Bilgi İçin:	



Courier Crisis

"The Saga Of The Modern Fatalist"





Eeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeyooooo-oooooooooo! Sonunda, sonunda, sonunda Level dostları ve oyun severler, şu OSS denilen canavarın pençesinden kurtulmayı başardılar. Yaşasın serbestlik, özgürlük ve bilgisayar oyunları! Ders çalışmaktan, degil bilgisayarlarını açıp oyun oynayabilmek; yemek yemeye bile fırsat bulamayan üniversite talibi bilgisayar oyunu kurtları artık rahat bir nefes alıyorlar. Geceli gündüzlü ders programları, bir sürü kafa ütüleyen konu, ve de en kötüsü o bitmeyen stresli günler sona erdi. Umarım sınava girmiş olan degerli Level okurları, alınlarının akıyla çıkar ve istedikleri bölümleri kazanırlar. Diger dergi okurlarına bir lafım yok ama pek de fazla ümitlenmesinler derim!?! Şaka bir yana, o yogun temponun ardından sıkı bir tatili hakkettiniz gibi geliyor bana. Güzel güzel yerlere gidip, gezip, görüp eğlenmek, arkidişlere takılıp kendini onların rüzgarına bırakmak, denizde ya da Internet' te surf yapmak veya bilgisayar oyunlarına dalmak artık sadece sizin elinizde. Acısını çıkartın!

Sınava hazırlanan herkes gibi ben de kurtuldum şu lanet olası süreçten. Amacım herhangi bir şeyi protesto etmek degil ama Türkiye' de, bir insanın geleceğinin üç saatte belirlenmesi, sizi de biraz düşündürmüyor mu? Sınav münasebetiyle oyun açıklamalarını da zar zor yetiştiriyordum. Özellikle Playstation sahiplerinden özür diliyorum, açıklama sayısının düşük olmasının sebeplerinden birisi de bendim. Ama artık bol bol zaman ayırabileceğim. Gelecek aydan itibaren daha fazla inceleme ve daha detaylı yazılarla Playstation (ve belki de PC) sahiplerinin isteklerini yerine getirmeye çalışacağım.

Abi önünü kaldırabiliyon nu?

Gelelim bu ayki oyunumuza; hoş geldin sevgili Courier Crisis.
-Hoş bulduk Mega Abi.
-Nası gidiyor güzelim, işler yolunda mı?
-Walla noolsun işte abi, yuvarlanıp gidiyoz öööle.
-Ben sözü fazla uzatmadan hemen konuya girmek istiyorum, eğer senin için de uygunsa.
-Tabiki abi, ne demek.
-İmalattan çıkar çıkmaz gelip dergimize konuk olduğun için öncelikle sana teşekkür ederim. Olayı kısaca bir anlatabilir misin, neler oldu, fikir nereden geldi filan?

Şindi biliyosun ki, The New Level Software (Level dergisiyle bir alakası yoktur!), adı gibi yeni bir firma. Benim de annem olur. Piyasada yer edinebilmek için kaliteli oyunlara imzasını atmak ister. Bu yüzden BMG Interactive (bu da babam) ile beraber olup ortaya güzel bir şeyler çıkarmak istemiş. BMG imzalı olan ve hemen hemen herkesin ilgisini çekmiş olan Grand Theft Auto isimli oyunu hatırlayalım; üç boyutlu bir şehirde araba çalıp envai çeşit suç işlemek, arabayla ilkokul öğrencilerini sıradan ezmek, alev tabancasıyla katliam yaratmak, bol bol küfür etmek, (ve daha söyleyemeyeceğim bir iki fonksiyon daha) herkesin çok hoşuna gitmiş ve oyun başlı başına bir ekol olmuştu. İşte buradan yola çıkarak vahşet ve eğlenceyi bir arada bulunduran bir oyun yapmayı düşünmüşler. Ama bu kez araba yerine bisiklet kullanmışlar. Bu da benim doğmama neden olmuş işte.

Abi kaç yapıyon en fazla?

Peki neden araba degil de bisiklet desem?

Grand Theft Auto 2' nin neredeyse piyasaya çıkacağı bir zamanda biz de araba yapsaydık özenti olur ve hiç tutulmazdı. Bisiklet gerçekten ilginç bir fikirdi. Bir de GT Bicycles bize sponsor olunca her şey daha da kolay oldu ve ortaya süper bir 3D action oyun, yani ben çıkmış oldum.

Okuyucularımıza biraz kendini anlatır mısın?

Tabi ki. 1997 Amerika doğumluyum. Olayım şu: bisikletlerle şehirlerde habercilik yapan bir eleman var. Adı Muzaffer. Keçi sakallı lavuğun teki. Biz ona bundan böyle "Mızo" diyeceğiz. Mızo ile üç boyutlu şehirler içinde tehlikeleri hiçe sayaraktan insanlara evrak falan ulaştırmaya çalışıyoruz. Bunu yaparken de belli bir süreyi aşmamamız gerekiyor. Yoksa adamın birisi (muhtemelen patrondur) bize "you are FIRED!" diye çığırıyor ve kovuluyoruz. Dağıtımın hızına bağlı olarak da, evrak ulaştırdığımız kimselerden para alıyoruz. "Hızlı servis=çok para" mantığı. Böylelikle yeni ve daha güzel bisikletlere de sahip oluyorsunuz. BMX ve MTB tarzında bir sürü bisiklet alternatifi mevcut. Normal bir BMX' ten, özel dizayn prototiplere, her tarafı amortisörlü Mountain Bike'lardan roketli bisiklete kadar bir çok alet mevcut. Dizaynların psikopatlığının da ötesinde, neredeyse 20000$' a varan fiyatları dudaklarınızı uçuklatacak. Oyunda Mızo'nun







250 den fazla görevi var. Bu görevleri gayet net olan üç boyutlu bir çevrede tamamlıyor. Dar sokaklar, dükkanlar, her çeşit araç ve yayalar (hakikaten her çeşit yaya var: polisler, çocuklar, adamlar, kadınlar, hayvanlar, mafya ve hatta uzaylılar) bile düşünüldü. 200 nesne ve 70 yaya mükemmel şekilde düşünüldü ve anime edildi. Mızo' nun oyun esnasında dolaştığı yerler şunlar: Skid Row, Waterfront, China Town, Civic Center ve Industrial Zone.

Abi sen bisiklete ters binebilir misin?

Biraz ilginç yanlarını öğrensek?

Özellikle bisiklet severler için çok ideal bir oyunum ben. Yerden elli metre havadayken nasıl ineceğinizi düşünmek ve büyük bir ihtimalle asfalta çıkartma olup jiletle kazınacağınızı bilmek ilginç bir deneyim olsa gerek. Arabaların üstüne çıkabilir, yayaları yaralayıp öldürebilir ya da polisle kafa bulabilirsiniz. Ama millet armut toplamıyor. Yayalar size saldırıyor, bir yerlerden ateş ediliyor, arabalar üstünüze sürüyor vs.

Oynanışın nasıl peki, tuş kombinasyonları falan?

Onu da hemen anlatayım.

- Kare= pedal çevirme
- Hızlıca iki defa kare= hızlı pedal çevirme
- Üçgen= keskin dönme
- X= zıplama (ne kadar basık tutarsanız o kadar yükseğe)
- Yuvarlak= fren veya geri gelme
- Hızlıca iki kere yuvarlak= tekerlekleri kilitler (sert fren yani)
- L1= sola yumruk
- L2= sola tekme
- R1= sağa yumruk
- R2= sağa tekme
- R2+R1 veya L2+L1 = araçları rahatsız etme

Teknik konularda nasılsın bakalım?

Müzik ve gerçek yaşam ses efektleri, Warner Bros. kütüphanesinden alındı ve mükemmele çok yakın. İşler yolunda gitmez, dağıtım yavaş veya çok iyi olursa, dandirik bir stereo mikrofonla otantik kaydedilmiş (böylece gerçeğe yaklaşmış) bir ses Mızo' ya bağırıyor. Çok güzel bir demo' ya sahibim. Grafikleri ve oradaki olayı seyredin ve yorumu siz yapın. Bölümlerin sonlarındaki tam ekran resimler ise hem kaliteli hem de sizi gülmekten yerlere yatırıyor. Aslında hala tamamlanmamış bir oyun edasındayım ama şu halimle bile yeterince eğlenceliyim.

Son olarak toparlayabilir miyiz, süremizi epey aştık da.

Tabi tabi. Yani ben olduğum için söylemiyorum; süper oyunum barbiden. Etrafınızın yarış, RPG, platform ve Shooter' larla dolu olduğunu biliyorum ama birazcık zamanınızı ayırıp bana da bi göz atarsanız pişman olmazsınız.

Arka deker ön dekerleği govaliyu laaa!

Bir de bu şifre olaylarına girseydik diyorum, sen ne dersin?

Ne diyeyim abi, kısmetse olur.

- Bonus Level' ını açıp oynayabilmek için ana menüye gidip, orada aynı anda L1 ve R2 tuşlarına basılması gerekir.
- Bisikleti süren arkadaşın ALIEN olması ve süper zıplaması için memory card' daki load bölümüne girilip, şifre kısmına XFIFTYONEX yazılır.
- Bisikleti süren arkadaşın balık olmasını isterseniz, password' e FINALSDFIN yazınız.
- Bisikleti süren arkadaşın goril olmasını isterseniz, password' e SAVAGEAPES yazınız.
- Pantera model bisikletin sahibi olmak için password' e KFKFKFOEKJ yazınız.
- Zasker model bisikletin sahibi olmak için password' e FDFKFKHCJK yazınız.
- STS 1 model bisikletin sahibi olmak için password' e IFKFKFKGKKJ yazınız.
- Hepsinden daha da güzeli bu, deneyin ve görün: HANOILBKJO

- 1. Bölüm: EFLCIFCGKJ
- 2. Bölüm: IFLCIFCCKI
- 3. Bölüm: MFLCIFCOKJ
- 4. Bölüm: AFLCIFCKKJ
- 5. Bölüm: FHCLFIGCJL
- 6. Bölüm: FLCLFICCIL
- 7. Bölüm: FDCLFIOCJL
- 8. Bölüm: FDCLFIKCJL
- 9. Bölüm: KFLCIFCGII
- 10. Bölüm: OFLCIFCCII
- 11. Bölüm: CFLCIFCOIJ
- 12. Bölüm: GFLCIFCKIJ
- 13. Bölüm: FFCLFIGCJJ
- 14. Bölüm: FJCLFICCIJ
- 15. Bölüm: FNCLFIOCJJ

Şşşşt, sağ teker sola çekiyo olm!

Dergimize konuk olup bizi engin bilgilerinle aydınlattığın için sana tekrar teşekkür ediyorum Courier Crisis.

Ne demek abi, ayıp ettin, görevimiz şunun şurasında. Asıl ben teşekkür ederim, beni okura tanıtıp her taraflara fotoğraflarımı bastın, sağol abi.

Eywallah güzelim. Bu günlük de bu kadar arkadaşlar. Hepinize iyi eğlenceler, bye&smile...

7

Courier Crisis

The New Level Software& BMG/Action /1 CD

İNCELEYEN	: Mega Emin
SİSTEM	: Playstation
Oyuncu sayısı	: 1
Memory Blok	: 1
GRAFİK	★★★★★★★☆☆☆
SES/MÜZİK	★★★★★★★★☆☆
ATMOSFER	★★★★★★★★☆☆
OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★☆☆☆
Dual Shock ☐	Analog ☑
Bilgi İçin:	



Hilekar

İşte yeniden bol miktarda hile ile karşınızdayız, fakat unutmayın ki hilesiz oyun bitirmek kadar zevkli pek az şey vardır dünyada...

N.I.C.E. 2

Burada hile yapabilmek için yarış esnasında oyunu dondurun ve aşağıdaki kodları girin:

machthree 600 km/s sürate çıkabilen süper oto.
impact Deathmatch modundayken sınırsız cephane.
clementine Başlangıç liginde serbest seçim yapabilme imkanı.
overkill Championship modundayken silahları açmanıza izin verir.
likepamela Tüm sistemleri Phase 5 seviyesine çıkarır.
liselotte Tüm ek sistemleri 99 seviyesine çıkarır.
nalice Tüm araçlar.
alloff Tüm hileleri kapatır.

Alpha Centauri

Bu oyunda hile yapabilmek için önce oyun esnasında CTRL + K tuşlarına basarak harita editörüne gitin. Sonra buradan aşağıdaki kodlardan istediğiniz birini girin:

Yılı değiştirme	[Shift] + [F5]
Birim yaratma	[Shift] + [F1]
Teknoloji keşfetme	[Shift] + [F2]
Enerji kredileri almak	[Shift] + [F4]
Tarafların diplomatik yaklaşımını değiştirmek	[Shift] + [F9]
Tüm harita	Y
Düşmanı yoketme	[Shift] + [F6]
Taraf değiştirme ve görüntüyü resetleme	[Shift] + [F3]
Ara sahneleri görme	[Shift] + [F8]
Replay	[Shift] + [F7]

Shattered Light

Bu oyunda hile yapabilmek için Hex Editor kullanmanız gerekecek. Öncelikle CHARACTERS klasörünü açın ve içindeki *.dat dosyasını bulun. Burada * yerine oyuncu ismi gelmiş olacaktır, buna dikkat edin. Değiştirmek istediğiniz dosya budur, Hex Editor ile açın ve aşağıda verilen konumlardaki değerleri istediğiniz gibi değiştirin.

1D Body Points
21 Mana
25 Strength
29 Concentration
2D Dexterity
31 Acc
35 Defense
39 Willpower
3D Number of Spells

Ayrıca Skill tablosunu da değiştirebilirsiniz, konumları A2, AA, B2....diye 8 bitlik kayıtlar halinde gider. Karakter puanlarını 100 ve Skill puanlarını da 150 civarına kadar yükseltmekte sakınca yoktur. Ancak öncelikle karakter yaratırken her Skill için bir puan verip kaydedin, böylelikle dosyayı açtığınızda tüm Skill seçeneklerinin yerinde olduğundan emin olabilirsiniz.



Star Trek: Birth of the Federation

Aşağıdaki hileleri kullanabilmek için öncelikle oyunu çalıştırırken kullandığınız komut satırına küçük bir ek yapmanız gerekli. Komut satırına " -Mudd" komutunu ekleyin ve oyunu bu şekilde çalıştırın.

Örnek: C:\BOTF\Trek.exe -Mudd
Bundan sonra oyun esnasında aşağıdaki tuşları kullanabilirsiniz:
F9 - Tüm araştırmayı 100% artırır.
F10 - 10.000 kredi verir.
F11 - Tüm haritayı açar ve kapatır.

Jeff Gordon XS Racing

Bu oyunda hile yapabilmek için öncelikle ana menüdeyken "icancheat" yazarak hile modunu çalıştırın, daha sonra da aşağıdaki kodları söylenen yerden girin:

ANA MENÜ:
clipped - No Clipping Modu
reckless - Reckless Modu

PIST SEÇIM EKRANı:
lapset - Tur sayısını ayarlayın.
freeride - Pepsi Planet pistini açar.
freedrive - Tüm pistleri açar.

ARAÇ SEÇIM EKRANı:
takemeon: Champion Motors sponsorunu açar.
widebodyopen: Speed Demon araç boya şemasını verir.
wildoneopen: Wraith aracını verir.
redfury: X-Wave aracını verir.
wildone: Jeff's Car

Need for Speed: High Stakes

Aşağıda verilen kodları ana menüden girin. Ancak bu hileler bazı versıyonlarda çalışmayabilir.

ARCADE MODE:

TP 00-15: Polis otolarını kullanmanızı sağlar.
GOFAST: Motorları modifiye eder.
MONKEY: Otomatik vitesi devreye sokar.
MOON: Düşük yerçekimini açar.
MADLAND: Çok güçlü rakipler verir.

CAREER MODE:

BUY - Bedava alışveriş yapmanızı sağlar.
UP1 - Birinci seviye modifikasyon.
UP2 - İkinci seviye modifikasyon.
UP3 - Üçüncü seviye modifikasyon.
GATES - Paranızı artırır.

HOT PURSUIT MODE:

DCOP - Bonus Hot Pursuit aracı.
ECOP - Bonus Hot Pursuit aracı.
FCOP - Bonus Hot Pursuit aracı.

Diğer kodlar:

ACAR - Bonus araç.
BCAR - Bonus araç.
CCAR - Bonus araç.
CARS - Tüm araçlar
TRACKS - Tüm pistler.



Aliens vs. Predator

Oyun esnasında "~" ve "F12" tuşlarına aynı anda basarak hile konsolunu açın, buradan hileleri girin ve ENTER tuşuna basın.

MARINE:

alienbot AI kontrolünde bir Alien yaratır.
freakoftheuniverse Ölümsüzlük.
giveallweapons Tüm silahlar ve cephaneyi verir.
god Ölümsüzlük.
light Oyuncunun etrafını aydınlatır.
marinebot AI kontrolünde bir Marine yaratır.
observer Gözlemci modunu açar/kapatır.
predobot AI kontrolünde bir Predator yaratır.
showcoords Seviye koordinatlarını gösterir.

PREDATOR:

gimme_charge Predator enerjisini doldurur.
skullcollector Ölümsüzlük.
giveallweapons Tüm silahlar ve cephane.
god Ölümsüzlük.
light Oyuncunun etrafını aydınlatır.
marinebot AI kontrolünde bir Marine yaratır.
observer Gözlemci modunu açar/kapatır.
predobot AI kontrolünde bir Predator yaratır.
showcoords Seviye koordinatlarını gösterir.

ALIEN:

theonedeadlycreautureevercreated Ölümsüzlük.
giveallweapons Tüm silahlar ve cephane.
god ölümsüzlük.
light Oyuncunun etrafını aydınlatır.
marinebot AI kontrolünde bir Marine yaratır.
observer Gözlemci modunu açar/kapatır.
predobot AI kontrolünde bir Predator yaratır.
showcoords Seviye koordinatlarını gösterir.
winneroftheonegreatbattleoftheuniverse Xenomorph haline dönüşmenizi sağlar.



Star Wars Episode I - Racer

Podunuz için yeni parçalar satın aldığınız ekrandayken Shıft + F4 + 4 tuşlarına aynı anda basarak fazladan 1000 kredi alabilirsiniz. Fakat bunu tüm oyunda yalnızca beş defa tekrarlayabilirsiniz.





Hilekar

Broken Helix

Bu oyunda en son Boss yaratık olan Alien Queen' i kolayca yenebilmek için alev makinesini alın ve yerde sürünerek devamlı ona ateş edin. Yerde süründüğünüz sürece size kesinlikle hasar veremeyecektir. Ayrıca aşağıdaki hileleri de uygulayabilirsiniz.

Öncelikle oyunu dondurun ve üçgen tuşuna basın. "HELP.TXT" seçeneğini aydınlatın ve sonra aşağıdaki tuş kombinasyonlarından birini uygulayın:

Cephane:
L1 + R2 ve sonra da X + üçgen.

Sağlık ve zırh:
L1 + R2 ve sonra da X + O

Tüm malzemeler:
L1 + R2 + R1 ve sonra da X + O

Chocobo Racing

Oyunu Story modunda her yendiğinizde bir ekstra karakter serbest kalacaktır. Daha sonra karakter seçim ekranından Squall şıkkını aydınlatıp aşağıda verilen tuşlara basarak belirtilen tiplerle oynayabilirsiniz.

Cid	L1
Mumba	L2
Cloud	R1
Cactuar/Cactrot	R2
Aya	L1 + L2
SD-style Chocobo	R1 + R2
IbenSuper Airship	L1 + R1
Jack	L2 + R2

Max Power Racing

Ters pistler: Tüm otuz pistte yapılan yarışları kazanırsanız bunları tersten de yarışabilirsiniz.
Max Power pisti: Arcade modunda Peru pistini aydınlatın ve O, kare, R2, R2, R1, R1 tuşlarını girin.
GTi otolar: Arcade modunda Rome pistini aydınlatın ve L1, O, R1, kare, L2, kare tuşlarını girin.
Sport otolar: Arcade modunda USA pistini aydınlatın ve R1, kare, L2, O, R2, O tuşlarını girin.
R/C otolar: Arcade modunda USA pistini aydınlatın ve kare, L1, R2, L2, O, R1 tuşlarını girin.
Tüm pistler: Arcade modunda Africa pistini aydınlatın ve R1, R2, R1, L1, kare, L1 tuşlarını girin.
Performance otolar: Arcade modunda UK pistini aydınlatın ve R1, kare, L1, O, R2, O tuşlarını girin.

Three Lions

Aşağıdaki takımlarla oynayabilmek için takım seçme ekranına girin ve verilen kodları kullanın:

All-Time: L2, L2, L2, sağ.
England 1966: L1, L1, L1, sağ.
Brazil 1970: R1, R1, R1, sağ.
Die Mannschaft: R2, R2, R2, sağ.
African Stars: R2, Up, Up, sağ.
North American Stars: L1, aşağı, aşağı, sağ.
South American Stars: R2, aşağı, aşağı, sağ.
Z Axis: R1, aşağı, aşağı, sağ.
Australasia and Asia Stars: R1, yukarı, yukarı, sağ.
Oranje: L1, aşağı, aşağı, sağ.
Euro Stars: L2, aşağı, aşağı, sağ.
Azzuri: L2, yukarı, yukarı, sağ.
BMG: L2, sol, sol, sağ.
Tüm takımlar. L2, sol, R2, R1, L2, sağ.

O.D.T.

Aşağıda verilen kodları ana menüden uygulayarak farklı karakterlerle oynayabilirsiniz:

Sophia: L1, L2, R2, R1
Karma: R1, R2, L2, L1

Aşağıdaki kodları kullanmak için ise oyunu dondurun ve kodları girin:

Tam tecrübe: O, üçgen, L1, L2, R1, Select.
Tam enerji: Sol, sağ, sol, sağ, kare.
Tam mana: Sol, sağ, sol, sağ, O.
Tam cephane: Sol, sağ, yukarı, aşağı, O, kare.
Elli hak: Yukarı, O, sağ, Select, kare.
Yetenek artışı: Kare, O, üçgen, Select, sol.
Düşman sağlığını kapatır: Üçgen, kare, O, üçgen, O.
Büyü gücü artışı: Aşağı, üçgen, Select, L1, R1, Select.
Silah güçlendirme: R1, L1, R2, L2, sol, sağ, yukarı, aşağı.



X-COM 2: Terror From The Deep

Bu oyunda aşağıda verilen kodları yeni bir üs kurarken isim olarak kullanırsanız belirtilen etkileri sağlarsınız.

AEIOU - Fazladan bol miktar verir.
JUSTLIKEME - Süper güçlü askerler verir.

Ayın Filmi ve Kitabı

Son bir ay içinde izleyip okuduğumuz en iyi film ve kitaplar.

Uzay Yolu - Yeni Kuşak

Farpoint'te Karşılaşma

Şimdi, Star Trek ve Next Generation isimleri hakkında az da olsa bir bilginiz vardır sanırım. Yabancı ülkelerde bilimkurgu merakı sadece filmler ve oyunlarla kalmaz, kitaplarla da sevilen kahramanların maceraları takip edilir. Eh, ne de olsa oralarda kitap okunmak için alınıyor, kütüphane doldurmak için değil. Neyse, Ankira Yayıncılık ülkemizde neredeyse hiç bilinmeyen Star Trek adı altında piyasaya çıkarılmış hemen tüm kitap serilerinin dilimize çevrilmiş versiyonlarını yayınlamaya hazırlanıyor. Farpoint'te Karşılaşma ise Yeni Kuşak televizyon dizilerinin kitaplaştırılmış hali ve serinin ilk macerası, eğer televizyonlarda yayınlanan bölümleri takip ediyorsanız bu bölümü hatırlayacaksınız. Çevirisi Boğaç Erkan tarafından yapılan kitap NCC-1701-D borda numaralı Atılgan gemisinin Deneb 4 gezegeni yolundaki ilk macerasını ve Q ile de ilk karşılaşmalarını anlatıyor. Kaptan Picard henüz tüm mürettebatını toplama ve gemisini iyice tanıma fırsatı bulamadan kendini insanlığın uzaydaki geleceğini belirleyecek büyük bir sınavın içinde buluveriyor. Ancak tabii Ankira Yayıncılık sadece Next Gen maceralarını yayınlamakla yetinmeyi düşünmüyor, Star Trek adını taşıyan tüm serilerin ve ülkemizde pek bilinmeyen bazı diğer ünlü yapıtların da çevirisini yapmayı planlıyorlar. Umid ediyoruz ki böylece sonunda ülkemizde popüler bilimkurgu kitaplarını bulmak imkansız olmaktan çıkacak. Bu tür yayınların gençleri bilimsel düşünmeye ve araştırmaya heveslendirdiği artık çok iyi bilinen bir gerçek, sonuçta hayal kurabilmek bilimadamının en önemli özelliğidir. Memur kafasıyla bilimadamı olamazsınız, hayal kurabilmek için ise en iyi yöntem diğer insanların hayalgücünü paylaşmaktır, işte bu tarz kitaplar da bunu sağlar. İçindeki hayalperest küçük çocuğu tatmin etmek isteyen herkese şiddetle tavsiye olunur.

M. Berker Güngör



VIRUS



Severim Jamie Lee Curtis'i, taa 13. Cuma'dan beri takdir ettiğim, sevdiğim bir oyuncudur. Oynadığı filmleri genellikle o kurtarır, ama Virus denilen bu garabeti kurtarmaya ne oyunculuğu ne de performansı ne yazık ki yetmemiş.

Yakın bir zamanda Mir uzay istasyonundan dünyaya önemli bilimsel veriler gönderilirken, elektriksel bir yaşam formu tarafından saldırıya uğrar (her zamanki gibi). Tabii tam bir komünikasyon olayının ortasına denk gelen bu varlık, direkt olarak Mir ile bağlantıdaki ileri teknolojiyle donatılmış araştırma gemisine ışınlanır. Sonrası malum, gemideki bütün Ruslar ölür, birisi hariç (her zamanki gibi). Bu sırada oralardan geçmekte olan ve hurda gemileri karaya çekerek ekmek parası kazanan bir geminin mürettebatı, boş ve teknoloji harikası Rus gemisini bulunca "amanın, zengin olduk" moduna girerler (her zamanki gibi). Ama bilmedikleri bir şey vardır (bu tür filmlerde hep olur), gemiyi hareket ettirmek için jeneratörleri açtıklarında, ana bilgisayara yerleşmiş olan "Virüs" canlanır ve hepsini tek tek avlamaya başlar (aman ne orijinal bir konsept). Geminin parçalarını kullanarak ürettiği minik robotları kullanarak kendini geliştirmeye, daha büyük robotlar yapmaya ve en sonunda insan-makine karışımı garabetler üretmeye başlar (birisi real-time strateji mi dedi?). Tabii filmin sonunda hayatta kalan insan sayısı bir elin iki parmağını geçmez (biri erkek biri dişi).



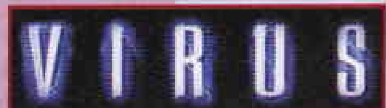




Virüs baştan aşağı klişelerle dolu, hiçbir yenilik veya fikir üretmeden yapılmış bir film (ah Matrix, vah Matrix, gelsen de büyük, beyaz perdede seyretsek artık. Tekrar tekrar izlemekten CD aşındı). Farkettiyseniz Curtis haricindeki oyuncuların isimlerinden bahsetmedim bile. Çünkü hepsi de o kadar silik karakterlerki, varlık veya yokukları farkedilmiyor bile. Filmin tek ilginç yanı, çoğunlukla bilgisayar efekti yerine mekanize robotlar kullanılmış olması (sondaki dev robot hariç ehehe). Aslında eğlencelik bir film arıyorsanız gidilebilir tabii ama, Matrix ve Episode 1 ile aynı zamanlarda ülkemize gelecek olması Virus'ün hayatta kalma şansını sıfırın altında onbire indiriyor.

(niye onbir?-BLX)

Sinan Akkol



Ayın Albümleri

Burada her ay farklı türlerde en iyi albümleri inceliyoruz.

Burada Türk/Yabancı ayrımı yok, sadece güzel olana yer var.

Remix 15

Remix 15 özellikle disko ve Club müziklerinden hoşlananların ilgisini bayağı bir çekebilecek bir albüm. Toplama bir albüm olan Remix 15'de bir çok ünlü isim mevcut. Bunlardan Alarma ile ismini duyuran 666 Paradoxx isimli parçası ile, MP3 severlerin en favori parçası olan Formula ismini duyuran DJ Visage Formula 98 versiyonu ve Geil olmak üzere iki parça, T Spoon Sex On The Beach, DJ Bobo Celebrate ve Sash! Olive Momms Sash Hit Mix ilk bakışta göze çarpan isimler. Bunlar haricinde Fun Factory, United, Alane Dante, B-Bird, After Hour, Cooma, Clubface, Two Gee's, Stacey Chandler, Cab'n'Crew, Caater albümde parçaları bulunan diğer isimler. Iki parçası ile albümde yer alan Dj Visage'ın parçalarını dinlediğim zaman hayal kırıklığına uğramadım desem yalan olur. Adam zaten Formula parçasını Mix'leyip 98 diye isimlendirmiş. Bu yetmemiş Formula'daki araba seslerinin yerine hatun sesleri koyup ona Geil diye bir isim vermiş. Bence albümdeki en iyi parça ise Vivaldi İlkbahar Mix'i ile Cooma. Albüm temiz müzikten, yani tüm seslerin rahatlıkla ayrılabildiği (Mesela Aqua) hoşlananlar için biçilmiş kaftan.



The Egg - Travelator

Hani bazı zamanlar vardır hayatta, her şeyin üst üste birleşip sizin üstünüze doğru geldiğini hissederseniz ve sığınacak bir şeyler ararsınız. İşte böyle zamanlarda sıkılmadan rahatlıkla dinleyebileceğiniz bir albüm Travelator. 50 dakika süren bir albümde akıcı bir groove, çok renkli funk ve hafif trance tonları kullanılmış. The Egg özellikle Geting Away With It ve Anyway'de kullandıkları vokal ve funk tonları ile biraz da olsa Kraftwerk'i anımsatıyor. Albümden çıkan ilk parça Getting Away With It'in Türk kanallarında da yayınlanan klibi ile oldukça ilgi çeken Travelator, bir çok yabancı albüm gibi Türkiye'ye geç sayılabilecek bir süre sonunda ulaştı. Geçen sene yine bu zamanlar çıkan Air Moon Safari albümü ile tarz olarak biraz benzerlik gösteren The Egg'in Travelator albümü daha enstrümental. Daha çok orobüslerde dinlediğim bu albüm beni ilginç bir şekilde uyumaya yöneltti. Oldukça rahatlatıcı olan bu albüm, özellikle agresif müziklerden hoşlanmayanlar için tavsiye edilebilir.



Underworld Beaucoup Fish

Trainspotting filminin Soundtrack'inde yer alan Born Slippy ile tüm dünyada ve ülkemizde ismini duyuran Underworld'un son albümü Beaucoup Fish raflardaki yerini aldı. Bu albüm çıkmakla kalmadı beraberinde iki tane (Push Upstairs, Jumbo) de birbirinden şahane ve orijinal klibi beraberinde getirdi. Bundan önce çıkardıkları albümleri 'Second Toughest In The Infants' ile Mercury ödülünü kazandıktan üç sene sonra çıkan bu albüm bu türün hayranları için kesinlikle edinilmesi gereken bir albüm. Genel olarak Groove ve Trance öğelerinin ağır bastığı albümde son zamanların en kaliteli elektronik müzik albümlerden biri denebilir. Özellikle göze çarpan parçalardan Kirtens ağır bateri temaları ile süslenmiş oldukça sağlam bir parça. Albümün çıkış parçası olan Jumbo ise albümde en fazla vokal kullanılan parça. Hafif bir klavye bass'ı ile açılan parçada Karl Hyde'ın yavaş ama derinden gelen vokali sonucu bir yandan kalk gidelim diğer yandan otur ne işin var diyen bir parça ortaya çıkmış. Toplam 11 parçadan oluşan bu albüm kesinlikle kaçırılmaması gereken bu yazın belki de bu senenin en kaliteli albümlerinden...

Karizma timsali insan Snipes ve minik oyuncağı



Internet

Online Gaming

Haziran ayındaki detaylı yazımızın gördüğü ilgiden sonra, bu oyunda kullanılan en yaygın Mod'larla Quake 2 yazımıza devam ediyoruz.

Online Gaming köşemizden bu ay da merhaba. Geçen ayki detaylı yazımızdan sonra köşemiz yoğun bir ilgi gördü ve görünen o kı tahmin ettiğimizden çok daha fazla OLG (Online Gaming) meraklısı yazımızın çıkmasını bekliyormuş. Artık daha çok sayıdaki insanın Quake Server'larına bağlanacağı konusunda şüphem yok. Bu ay sizlere daha çok habere yönelik bilgiler verecek ve köşemizi şekillenmesi için daha interaktif hale getireceğiz. Böylelikle donuk bir dergi yazısı yerine sizlere daha yakın olacağımız sayfalarımız olacak. Yani Clanlar ve oyuncuları ile röportajlar, yapılan oyunlar hakkında yorumlar, usta oyunculardan tiyolar, yapılacak turnuvalara buradan organizasyon, yeni çıkan 3D donanımların önemli noktaları şeklinde devam edeceğiz yazı dizimize, tüm eleştirilerinizi, Quake ile ilgili sorunlarınızı; Clanlar'ınızın tanıtımlarını, varsa sayfa linklerini; yaptığınız önemli maçların skorlarını, varsa demolarını, bulduğunuz püf noktalarını; komik olayları vs gibi her türlü alakalı konuyu bize yazın, e-mail olarak yollayın. Bakarsınız sizle de röportajımız olur ya da tanıtımınızı yaparız, bekleriz. Şimdi geçen ay nelere değindiğimizi kısaca şöyle özetleyebiliriz; Q2 için gerekli modların Internet üzerinden nasıl oynanacağı, ülkemizde şu an açık olan ve birçok oyuncunun 24 saat oynayabildiği Server'ları ve kısaca kurallar. Bu ay da daha detaylı bilgi vereceğiz ve daha önce belirttiğim gibi sizlerin de katılımlarıyla bu köşe tamamen interaktif bir hal alacak, hedefimiz aktif tüm OLG'cileri buraya toplamak ve aralarındaki iletişimi güçlendirmek. Öyle sanıyorum ki bu ilginiz devam ettikçe ve yüzlerce 3D Shooting tarzı oyunsever rağbet ettikçe, özellikle Quake yazımız sürecek gibi görünüyor. Dergimizden de takip ettiğiniz gibi Quake 3 demo versiyonu piyasaya sürüldü ve birçok kimse tarafından oynanmaya başladı. Onunla ilgili ilk izlenimleri geçen ay okudunuz, biz de köşemiz gereği önümüzdeki ay biraz değineceğiz. Ayrıca Unreal'ın yeni Multiplayer modlarının çıktığını yine geçen sayımızda okudunuz, gerçi şu an Unreal için ülkemizde hizmet veren Server olmasa da biz yeri geldikçe sizlere bilgi aktaracağız.

Geçen ay şu anki en popüler Online Gaming/LAN kafe BilNet Internet Kafe'ye değinmiştik. Tüm Q1 ve Q2 oyuncuları burada birbirleriyle tanışıp maç yapabildikleri için kendilerine teşekkür ettiler; ben de buradan iletiyorum, ayrıca çıktığı gün Q3'ü Multiplayer yüklemişler, yolu düşen Multiplay Q3 oynayabilir. Geçen ay telefonu baskı azizliğine uğramış, tekrar belirtelim 0216 418 21 51 Kadıköy.

Sizleri artık, geçen ay tarifini verdiğim Quake2 salatasını yapmış, yani Quake2+3.20 modu yüklenmiş şekilde olduğunuzu ve Server'lara girmeye hazır olduğunuzu varsayıyorum. Onun için bilmeyenler geçen sayıyı okusunlar. Riff 'le geçen ayki söyleşimizden sonra kendisi bize GedikNET Server'larına yeni güncellemelerin yapılacağını ve yeni modların, bölümlerin yükleneceğini söyledi, Quake'çilerde bunu sabırsızlıkla bekliyor, çünkü bana gelen şikayetler arasında GedikNET Server'ının yetersiz olduğu ve modları, oyuncuları kaldıramaz hale geldiği sıkça yer alıyor. Sanırım Türk Quake'çilerin gözbebeği GedikNET eski adıyla RaksNET'in Server'ları biraz güçlendirmesi gerekiyor, çünkü oyuncular Ping'den ve LAG'dan son derece şikayetçi, bunun oyun zevklerini kaçırdığını söylüyorlar, GedikNET yetkililerin ve Riff'in bu konuyu en kısa sürede halledeceklerinden eminiz. Yine kulağımıza gelen haberler arasında Türk.NET 'in Quake Server'ları açtığı, şu an test durumunda olduğu ve Quake'çilerin bunu dört gözle bekleyip sabırsızlandıkları bulunuyor. Gerçekten Türk.NET açarsa bomba olacak. Son olarak da Level ve Quake Scene beraberliğinde Türkiye'de açılacak en geniş Quake kaynağı ve organizasyon sayfası, yönetimi çok yakında OLG'cilerin hizmetinde olacak, detaylar yazının sonunda. Gelelim konumuza...

Artık her ay yer durumuna göre Multiplayer oynanan Map'leri kısaca açıklayıp önemli noktalarına işaret edeceğiz. Ama önce bu ay Professional Quake OLG terimlerini açıklayalım bilmeyenler için. Bunlar ciddi oyunlarda mutlaka bilmeniz ve yapmanız gereken hareket ve taktiklerdir, neler mi?

Rocket Jump (RJ) : Quake serisindeki en önemli fizik kuralıdır, basit olarak roket mermisinin patlama sırasında yaptığı tepki kuvvetinden istenilen şekilde faydalanarak normalden fazla zıplama, uçma ve uzak bir mesafeye erişme yöntemidir, oyun sırasında en çok kullanılan tekniktir. Bu, zıplanması mümkün olmayan yerlerde, düşmanın sıkıştırdığı bölgelerde ve özellikle kestirme platformlara çıkmak amacıyla kullanılır. Hareket, yere bakarken atılan roketin aynı anda zıplama tuşuna basılarak tepki vermesi şeklinde yapılır. Formülize edecek olursak; Lookdown+fire+jump+lookcenter+strafeLR (düşülecek yön için). En önemli harekettir, bilmeyenler özellikle çalışsın, normal bir oyunda 200 enerjiyi alabilmek için yapmazsanız rakip sizi egale eder. Diğer önemli nokta şu; bu hareket enerji ve kalkan durumunuza göre hayli enerji götürür. Q1'de roket Jump fiziği

daha farklıdır, kendine daha az hasar vermekle beraber çok daha fazla zıplama şansı tanır, Q1'ciler bu hareketi çok sever.

Double Jump (DJ) : MTV'deki DJ'ler ve bizim RJ kadar olmasa da, doğru yaptığınızda sizi en imkânsız noktalara çıkarır ve ulaştırır. Fizik olarak normalde bir zıplama değil, art arda çift zıplama (çift fare tıklaması şeklinde) yapılır. Genelde çıkıntılı köşelerden yapılarak çok yüksek bir zıplama ve ivme elde edilir. Tam profesyonellik isteyen bir nokta, daha sonra anlatacağım.

Strafe Jump (SJ): Mantık olarak normal zıplama tuşunun yanında Strafe tuşunu da kullanarak yan olarak zıplama yöntemidir. Quake2 fiziğinde SJ normal Jump'a göre yüzde 30-50 arasında mesafe ve hız kazancı sağlar. Kesilmesiz dört SJ'de oyuncu çok uzak mesafelere zıplayabilir. Tam profesyonellik isteyen bir noktadır, önemli maçlarında bölüm hakimiyeti sağlamak esasına göre en iyi kullanan büyük hız, dolayısıyla avantaj sağlar.

Grenade & BFG Jump: Kullanılmayan ve son derece fantezi, ustalık isteyen bir zıplama yöntemidir. Grenade Launcher ile bomba atılır, hemen ardından tam üzerine BFG ateşlenerek bombanın patlama anına denk getirilip RJ'deki gibi zıplanır, ama daha fantezi yükseklere, yerden 10 katlı bir binanın tepesine diyelim.

Config ve Video ayarları: Tüm bu ince ve en önemli ayarları gelecek ay detaylı inceleyeceğiz. Zira Q3'de bunları bilmek zorundasınız, şimdiden öğrenmenizde fayda var.

Demo almak: Oynadığınız oyunu " tuşu ile Consol'u açıp Record maçın adı (Enter) komutu ile .dm2 uzantılı Q2 demosu haline getirebilir (oyunu kaydedebilir) ve sonra istediğiniz zaman aynı şekilde gözünüzden seyredebilirsiniz (demomap maçınadı (enter) komutu ile).

LAG: Geçen ay da bahsetmiştık, Multiplayer oyunda tüm oyuncuların aksiyonları Server'a ve oradan birbirlerine iletilir, elde edilen sonuçlara göre Ping bazında oyun sürer. Eğer oyunculardan birinde herhangı bir sebepten ötürü veri iletişiminde aksama, gecikme, kesilme olursa hızla Ping artar ve ortalama 500'ü geçtikten sonra LAG dediğimiz donma moduna geçer, bu esnada ekranın sol üst köşesinde işaret belirir, o gidene kadar öyle kalırsınız, bu sürede vurulmamak için sadece dua edebilirsiniz. LAG sadece uzun olmaz art arda meydana gelen PL'lerin birikimı size bir saniye de olsa LAG olarak ekranda atlama, gecikme vs. şeklinde döner.

Packet Loss (PL): Bahsettiğimiz gibi tüm oyuncuların bilgileri sıkıştırılmış bilgi paketleri halinde gider. Eğer özellikle hattan veya başka bir sebepten dolayı Ping yeterli gelmez ve birim zamanda giden gelen paketleri tam senkronlayıp ona göre cevap yollayamazsa, PL denilen, gelen paketlerde kayıp olur, yanı oyunda kesilmeler olur (Tıpkı uyuduğunuz anda dünya ile ilişkinizin kesilmesi gibi oyun devam eder, fakat size yansımaz).

Ping: Tabii ki bu Quake terimi değil, ama Internet'in sinir sistemi TCP/IP protokolünde bilgilerin birim zamana göre ulaşım hızı/süresi/gecikmesi şeklinde özetleyebiliriz. Gecikme ne kadar düşükse, gerçek zamana o kadar yakın oynarsınız. 300 üzerinde pek oynamayın.

Yeni haberlere ek olarak Türkiye'deki en büyük Q2 arşivi, kaynağı ve organizasyonu olacak Quake Scene Level dergisi işbirliğiyle çok yakında faaliyete başlayacak, neler olacağı ise sürpriz bekleyin. Derginiz Level'ın yoğun ilgi gören sayfası www.Level.com.tr sürekli sizler için en iyiyi güncelliyor, oyunların açıklamalarını, eski arşivleri, ekran görüntülerini, en son haberleri, tiyoları kısacası oyun deyince neler olması gerekiyorsa hepsini buluyorsunuz. Şimdi de köşemizin sayfasını hazırlıyor, girip bakmanızı öneririm, burada adı geçen modlar, yamalar, en son sürümler, ekran kartı sürücüleri, problemleri, teknik detaylar, bize yazan oyuncu ve Clan'larla röportajlar, onların tanıtımları, yaptıkları önemli maçların demoları (indirilebilir, tüm Quake'çilerle paylaşın), Clan sayfalarının linkleri, dünya şampiyonlarının şampiyonluk maçları, demo oynatıcılar ve sizden gelecek her türlü kaynak değerlendirilecek, Clan'ınızı tanıtmak ve tüm dünyaya açılmak için çok önemli bir fırsat. Siz de sayfamızı inceleyin, gelecek ay önemli gördüklerimi bu sayfalara taşıyacağım sürpriz... son olarak bu ay da FP Clan'ından Ca$ho ile yaptığımız söyleşi ile bu ay da sizlere veda ediyor, ilgi ve desteğinizin devamı dilekleriyle gelecek aya kadar iyi avlar diliyoruz.

L: Ca$ho sen FP Clan'ının kurucularından biri olarak neden böyle bir faaliyete girmeye karar verdiniz, amacınız neydi, anlatır mısın?

C: Bizim amacımız Internet'in sadece bilgisayar başında kalmayacağını, çok sağlam ve güzel dostlukların kurulabileceğine inanıp hayat felsefemizi oynadığımız oyuna yansıtmaktı. FP'nin kurucusu, başkanı gibi anlamsız muhabbetler de yok bizde. Gaye felsefemizi oyuna taşımak.

L: FP'nin diğer Clan'lardan daha farklı olduğu söyleniyor. Çok sempatik bir Clan, bunu şiddet içeren bir oyunla bütünleştirmeyi nasıl başarabildiniz?

C: FP'nin mantığını hayatın her sahnesinde görmek mümkün, çünkü felsefemizin temeli acı; çünkü insanı geliştiren acıdır. Aşık olup çok acı çeken birinin o aşktan sonra kendini geliştirmesi. Terminator'da t800'ün bedeninin yarısı olmamasına rağmen kadını sürünerek takip etmesi, Rocky'nin kaybedeceğine inanmamış bir halde Apollo'ya girmesi, ne bileyim buna benzer şeyler. Acı o kadar var ki, aslında yok. Bu sempatiklik kavramını da şöyle söyleyeyim.. Ya göründüğün gibi ol ya da olduğun gibi görün, asla bir maske yok bizde neysek o, ne düşünüyorsak o. Insanlar bunu sever zaten, ukalalığı, yalanı, dekor yapmayı değil.

L: Kaç kişisiniz ve yeni üye kabul etmenizin koşulları neler? Ne arıyorsunuz, diğer Clan'larla uyumunuz nasıl?

C: Şu an 7 kişiyiz. Yeni üye kabul etmemizin şartı diye birşey yok, ama kesinlikle insan olduğunu hissetmemiz gerekiyor. Yani kararı bu 7 kişi verecek. Diğer Clan'lara gelince, Quake camiasına bir şeyler katmak için uğraşan, yeni başlayan arkadaşları ezmeyip onlara bir IŞIK gösterebilen, örnek olabilen, selamını sabahını bilip nerede ne denmesi gerektiğini bilen Clan'larla sonuna kadar yürürüz. Onun dışında bir Clan ayrımı yapmam, hepsinde de bir felsefe olduğu için ayrıca saygı duyarım.

L: Senin şahsi olarak şu ana kadar öğretme ve eğitme görevi yaptığın ve yetiştirdiğin birçok sağlam oyuncu olduğunu duydum, bu inancına devam edecek misin?

C: Önemli olan ölmek değil, öldükten sonra senin bıraktığın güzellikleri bunu anlayanların devam ettirmesidir. Bu inancıma öldükten sonra da devam edeceğim.

L: Klanına güveniyor musun? Yakın bir turnuva zamanında başarı durumu ne olur? Sence yeterince formdalar mı? Ve nasıl antrenman, maç yapıyorlar?

C: Çanakkale'de 15 Türk askeri 2 gün boyunca kalabalık bir düşmanı bölgeden geçirtmemiş. Sonunda ölmüşler, ama onların ölmeleri zarfındaki zamanda yeni askerler gelmiş. Şöyle söyleyeyim, insanlar inanınca neler olabileceğini bizim hayal gücümüz alamaz. Çok mükemmel oyuncular değiliz, ama mükemmel bir ekibiz. İçiyoruz, geziyoruz, kartinge gidiyoruz, sinemaya gidiyoruz. Birbirimizi tanıyoruz kısaca. Sürekli GedikNET'teyiz, LAN oyunlarında ise BilNet Cafe'de bulunuyoruz..



Ankara'da yeni açılan DİLYA INTERNET CAFE, geniş ve rahat atmosferiyle tüm internet kullanŠcŠlarŠnŠna ve en son oyun çeşitleriyle oyun meraklılarına, hızlı erişim ve ekonomik fiyatlarŠyla hizmet vermektedir.

PII 400, 64Mb Sdram, 15" Monitörlü,3dkartlŠ,multimedia özelliklerine sahip makinalarda her akşam yapılan ödüllü oyun turnuvalarıyla heyecanlı anlarında yaşandığı Dilya Internet Cafe'nin adresi Bahçelievler 2.cadde No: 67/A ANKARA Telefon numaraları ise : 215 62 94 - 215 62 95 215 59 58 dir. L



Posta Kutusu

Bu aydn itibaren mektupları elimize geçenlerin listesini yayınlamıyoruz. Birkaç aydır bu listeyi yayınlamamızın sebebi, birçok okurumuzun mektubunun yayınlanmaması nedeniyle bize sitem etmeleriydi. Ama emin olun, elimize geçen her mektup, mail ve faks tek tek okunup dikkate alınıyor. Yayınlansa da, yayınlanmasa da.

Selam Level,

Yazılarınızdaki o sıcaklığı çok seviyorum. Ayrıca derginizin Nisan ayında aldığı son hal gerçekten harika olmuş. Özellikle yeni Donanım, Online bölümleri çok iyi. Kültür sayfasını koruduğunuz için de sağolun. Beğenmeyenler halt etmiş.

Gelelim sorulara... Sıkı durun başlıyor.

1) Bu mektubu Nisan ayı başlarında yazıp e-mail olarak sakkol@level.com.tr adresinden size gönderdim. Ancak mailim posta kutusuna ulaşan mektuplar arasında yoktu. Benim merak ettiğim posta kutusunda yalnızca (PTT) aracılığı ile gelen mektupların mı dikkate alındığı?

2) Nisan ayındaki Donanım sayfalarında tanıtılan PS2 için fiyatı 400$ civarı olacak demişsiniz. Baskı hatası yok değil mi? Çünkü böyle bir sistemin maliyeti bir PC söz konusu olunca abartı olur. Eğer doğru ise çok ucuz değil mi?

3) Yeni çıkacak olan TNT2 işlemcili ekran kartları Glide API'sini destekleyecek mi? Bunlardan iki tanesini bir makineye aynı anda bağlayabilir miyiz (Not: Diğer sistem bileşenlerinin yeterli olduğunu varsayın)? Ayrıca Lightwave ya da 3DMax gibi programlarda Rendering performansı ikiye katlanır mı (2. Not: Çift ekran kartı için anakart sorun çıkarıyorsa bir çözüm yolu veya uygun bir anakart mı)? Bir TNT2 ve bir Voodoo3 aynı sisteme bağlanabilir mi?

4) Silicon Graphics bilgisayarlarda kullanılan ekran kartları normal PC'ler için de kullanılabiliyor mu? SGI'lardaki kadar performans verebiliyorlar mı? Bunu sistem bileşenleri etkiliyorsa, nasıl bir sistemde SGI'lardaki kadar performans elde edilir?

5) 4xAGP veri yolu ve buna sahip anakartlar ne zaman piyasaya çıkacak?

6) Şöyle bir makine almayı hayal ediyorum: Dual P3 500, 256 MB SD RAM, Riva TNT 2 ekran kartı, UW SCS12 denetleyicili 2XAGP veya 4xAGP ve de çift işlemci desteleyen bir anakart, 9100 MB Hitachi SCSI HDD, Creative SB Live Value!, 56K V90 modem ve kalanları da standart bileşenler. Yaklaşık fiyatı 6522$ ediyor, KDV hariç. N'apçan oğlum bunla deme! Ama mümkünse söyle, oyun performansı olarak PS2 denen canavara programlar da izin verirse yetişebilir mi? Ayrıca bu fiyata alacağım böyle bir bilgisayar yakın fiyatlı Silicon Graphics'ler kadar yüksek hız ve iyi grafik kapasitesine ve onların sahip olduğu 3D gücüne ya da daha fazlasına sahip olur mu? Ayrıca böyle bir sistem teknolojisinin şu son gelişme hızı göz önüne alınırsa ne kadar yıl en son çıkan oyunları sorunsuzca oynatır?

7) 3D grafik motorlarının temel mantıkları, algoritmaları hakkında bilgi veren, bana 3D Engine hazırlamamda yardımcı olabilecek Türkçe/İngilizce kaynaklar var mı? Varsa lütfen birkaç tanesinin adını veya onları bulabileceğim yerleri söyleyebilir misiniz?

8) PC Mouse'ler toz toplar ve tutukluk yapalar. Onları temizlerken Mouse topunu temizlemek için özel bir temizleyici gerekiyor mu? Yine iç aksam içinde bu tarz temizleyiciler var mı?

9) Uydu ile Internet'e bağlanmak ne kadar tutar? Hızı nedir? Şirketler gibi özel hat çektirmek ne kadar tutar ve hızı nedir? Ayrıca PTT ya da Türk Telekom dijital telefon hatları kullanıyor mu? Kullanıyorsa yine tutar ve hızını biliyor musunuz? Bunun için abonelerin özel isteği ve para yatırması gerekli mi?

10) TruNet Kali Server'ı Nisan ayında kısaca anlatmışsınız. Acaba gerçekten denildiği kadar hızlı oyun oynanabiliyor mu?

11) Bu önemli bir konu ile ilgili. Mesela orijinal oyunlar. Sadece büyük kutular içindeki o oyunlar mı orijinaldir? Kutu olmayıp da orijinal olan oyunlarda yok mu? Şahsen sahip olduğum Delta Force normal CD koruyucu içinde, ama bir el kitapçığı var, ayrıca orijinal baskıya sahip. Fiyatı 1.500.000TL. Kutusu yoksa kesin sahte midir?

Her şey için teşekkürler. Tüm Level'cılara tekrar selamlar! Herkese bol oyunlu ve Level'lı günler dilerim!

Perit Bezek

LEVEL

Heyhat, güzel ve uzun bir mektuptu, ama olabildiğince kırptım, neden, çünkü senin haricinde 19999 (vasati) okuyucumuz var ve mektubundan arta kalan yere ancak "Gelecek Aya Kadar Hoşçakalın" yazabiliyordum.

Biz Level editörleri hepimiz hayat dolu sevimli yaratıklarız, yazılarımız da bunu yansıtıyor haliyle, (di mi Maddog?-BLX) (WOF!!-Madd). Amma velakin biz aslında sizin sandığınız gibi "Laylaylom, hayat, kuşlar böcükler ne güzel" şeklinde insanlar değiliz. Bizi ziyarete gelen bazı okuyucularımız da bu acı gerçeği öğrendiler, ama yaymaya fırsat bulamadılar, çünkü onları YEDİK! Nıhahahahaa (Bizans askeri gülüşü) (Bi daha öyle gülersen yapacağımı bilirim ben- Madd)

1) Yoo, mail olarak gönderilen mektuplar da yayınlanır ama bir düşün bakalım. Sen teknolojinin nimetlerinden yararlanıp mail atıyorsun. 15 dakika sonra ben onu okuyorum. Peki neden cevabı almak için 1 ay beklemek zorunda olasın ki? Yani maillere hemen cevap vermeyi tercih ediyoruz. Ama belli bir oyun hakkındaki sorularınızı, oyunu inceleyen editöre gönderirseniz daha hızlı ve doğru cevaplar alacağınızı da bilin hani.

2) Hayır. Hem ne zaman baskı hatası yaptığımızı gördün ki (di mi Maddog??-BLX) (HIRR! ARF!!-Madd)? Yazıyı hazırladığımız sırada PS2'nin tahmini fiyatı 400$ idi. Tabii 2000 yılı baharına kadar hazır olmayacağından, kesin fiyatını söylemek için henüz çok erken.

3) Bir soruda 150 kuş vurmaya çalıştığını fark etmedim sanma. Öncelikle

TNT2 ve Voodoo 3'ü kapıştırdığımız yazıyı okumanı tavsiye ederim. Sonralıkla (HEW - Madd)(Yine ne oldu?-BLX) sorularını Turbo Mode'da cevaplamak zorunda hissettim kendimi. Hayır, TNT2 Glide API'sini desteklemiyor. İki TNT2'yi aynı makineye bağlayabilirsin, ama bunun için özel bir anakarta ihtiyacın var. İkisini bir makineye bağlayınca, iki kat performans almak gibi bir lüksün yok. İki ekran kartını aynı makineye bağlamanın sana sağlayacağı tek avantaj, iki tane monitörden görüntü alabilmek olacaktır. Voodoo 3'ü TNT2 ile beraber kullanmak da çift monitör kullanmanı sağlamaktan öte bir fayda getirmez, yani ne oyunlarda, ne de programlarda performans artışı olmaz.

4) Snif snif, hassas burnum sende abartı bir para harcama isteği olduğunu söylüyor. Eğer bunun aslı varsa, derginin adresini biliyorsun. Bir ara uğra (çek defterini de getir - BLX). Silicon Graphics'i ne yapacaksın evladım? Terminatör 3'ü mü (önemli not: Evet T3, 2000 yılında geliyor ve konusu sır gibi saklanıyor. Başrolde yine Arnold, yönetmen yine James Cameron. Madd selpak getir, salyalarım klavyeyi bozacak...-BLX)? SGI iş istasyonlarında kullanılan herşey SGI dışında bir bilgisayarda çalışmaz, çünkü işlemcisinden ekran kartına kadar bütün parçalar fizik kurallarını zorlayacak hızlarda çalışmaktadır. Ayrıca en düşük Silicon sisteminin fiyatının 10 bin dolar civarında olduğunu düşünürsen, almadan önce bir değil, birçok kez düşünmen gerektiğini fark edersin.

5) Bu yılın sonlarına doğru. Tekrar söylüyorum: Yeni teknolojiye hemen atlamayın, sazanlıktan kimseye fayda gelmez.

6) Kanım çok kaynadı, sana "kardeş" diyebilir miyim? Ne yapacaksın bu makineyi (ah pardon, sorma demiştin değil mi)? Oyun performansı olarak PS2'yi kat kat katlayacağından emin olabilirsin, ama hiçbir zaman HİÇBİR ŞEKİLDE Silicon Graphics'in performansına yaklaşamazsın. İşlemci mimarisi açısından bu mümkün değil.

7) Tamam, bu kadarı yeter. Senin bir insan değil, bilgisayar yoluyla dünyayı ele geçirmek isteyen dünya dışı bir varlık olduğuna karar verdim. Adresin elimde, oraya geliyorum. Beraber yönetelim dünyayı muhahahahaha (Önce ben geldim, dünyayı ben yöneticem-Madd) (Olmaz, sen nükleer oyuncaklarınla oyna-BLX). Birçok 3D oyunun motorunu Internet üzerinde bulabilirsin. Mesela Heretic ve Hexen'in 3D kodu daha yeni yayınlandı. www.avault.com'dan indirebilirsin. Tabii çeşitli donanım sitelerinden de faydalanman mümkün. Bu konuda en sağlam kaynak Tom's Hardware'dir (www.tomshardware.com).

8) Tabii, Mouse'un topu çok nazik ve önemli bir parçadır. Temizlenmesi için gereken malzeme çok ender bulunan metil alkol adındaki kimyasal sıvıdır. Halk dilinde KOLONYA da denilen bu sıvının limon aromalısı makbuldür. Uzunyol otobüs işletmelerinden tedarik edebilirsin. Tabii bu sıvıyla bilgisayarın içini temizlersen, kasadan üç vakte kadar "YANDIM ANAM" nidaları yükselecektir. İç parçalar için piyasada birçok temizleyici var, özellikle tavsiye istersen basınçlı hava spreyleri en idealidir.

9) Uydu üzerinden bağlantının en hızlı şekli olan SpaceNET'i dergide test sürüşüne tabi tuttuk. Bağlanması zor (uydu anteni gerekiyor) ve normal bağlantıdan pahalı olan bu sistemde saniyede 77K gibi rüyamızda görsek inanmayacağımız hızlara çıktık. Şöyle söyleyeyim, 4.5 MB'lık bir MP3 dosyası, sen daha "Amanın, gözlerime inanamıyorum!!" diyene kadar geliyor. Tabii bu sistemin oturması için bayağı bir zamana ihtiyaç var. Bunun haricinde Türkiye'deki Internet altyapısı da değişiyor. Türk Telekom oldukça yavaş olan Turnet'ten daha hızlı ve daha ucuz TTNet bağlantısına geçiyor. Herşey yerli yerine oturduktan sonra daha detaylı bilgi vereceğiz.

10) Açılsaydı bir fikir belirtebilirdik, ama TruNet Kali Server henüz çalışmaya başlamadı.

11) Bazı okuyucularımızdan da aynı soru geldi. Sanırım orijinal (Box) ve kopya (OEM) oyunlar arasındaki farkı anlaman için aşağıdaki resme bakman yeterli olacaktır. Soldaki Chaos Gate'in orijinal (Box) versiyonu, sağdaki ise çoğu bilgisayarcıda karşılaştığın (OEM) kopyası. Orijinal oyunları Bursa'da nereden bulacağını Aral İthalat'ı (0212) 659 26 73 numaralı telefondan arayıp öğrenebilirsin.





► Sayın Level Çalışanları,

Derginizi ilk sayısından beri takip etmekteyim. İçerik ve Demo CD'sinin mükemmel düzeye yaklaşmasını hayretle izlemekteyim. Türk oyunseverlerinin çoğu ihtiyacını karşılayabilecek bir yapıya sahipsiniz; anlaşılır yazım diliniz, esprili tanıtımlarınız bana çok hoş zaman geçirtmekte. Aynı zamanda Amerikan toplumu olmadığımızın farkında olmanız, hiçbir makale ve tanıtımınızda diğer bazı oyun dergileri gibi Türk ordusunu düşman ve işgal kuvveti olarak göstermemiş olmanızı mutlulukla karşılıyorum. Bunun nedeni çeviri bir dergi değil, tamamen bizim insanımızın bir ürünü olan bir dergi olmanız. Bunu dünyanın en büyük PC oyun tanıtım dergisi olduğunu iddia edenlerden düşünce ve IQ olarak biraz farklı olmanıza bağlıyorum. Çünkü bu konuda "dikkatsizlikle olmuş" gibi bir mazeret ancak ya art niyetli ya da IQ bakımından zayıf olanlar tarafından yapılabilir.

Bu yazıyı yazmamın temel nedenlerinden birisi 64'ler ile başlayan oyun tanıtım dergilerinin Türkiye'de ulaşmış olduğu son noktayı gururla görmekten kaynaklanan mutluluğu belirtmek; ikinci olarak da tam sürüm oyun vermemenizi istemek. Nedeni ise vermiş olduğunuz oyunlar zaten eskinin hit oyunları ve çoğu kimsede mevcut. Bunun yerine telif hakları için katlandığınız maliyetleri CD vermeyip de sayfa sayısını artırmak yada fiyatı düşürmek gibi alternatiflere aktarmanız gerektiğini düşünüyorum.

Yayın hayatınızda başarılar dilerim.

Saygılarımla,

Emre Bozkurt

LEVEL

Öncelikle, dergimiz hakkındaki tüm olumlu düşüncelerin için teşekkür ediyorum. Hepimiz sizlerin beğeneceğini umarak sürekli ve tatlı bir telaş içinde geçiriyoruz günlerimizi. Dışarıdan öyle gözükmeyebilir, sonuçta siz dergiyi alıp birkaç günde okuyup bitiriyorsunuz, ama bir dergi hazırlamak gerçekten yorucu ve zor bir iş. Tabii bizim bir şikayetimiz yok. Arada bir memnun olduğunuzu belirten mektup göndermeniz bile bizim çalışma isteğimizi katlamaya yetiyor.

Tam sürüm oyun verebilmek için kaynaklarımızı sonuna kadar zorladığımız doğru. Ama okuyucularımızdan aldığımız olumlu tepkiler nedeniyle doğru bir iş yaptığımızı düşünüyoruz. Evet, verdiğimiz oyunlar biraz eski olabilir, ama böyle olmasının iki nedeni var. Birincisi, verdiğimiz oyunların mümkün olduğunca fazla okuyucumuzun işine yaramasını isteriz. Mütevazı sistem ihtiyaçları olan oyunları seçmemizin bir nedeni bu. Diğeri ise, yabancı oyun üreticilerinin hâlâ iş yapmakta olan yeni oyunlarının telif haklarını satmak istememesi. Tabii bu oldukça normal bir davranış, siz olsanız yıllarca uğraşıp ortaya çıkardığınız bir eserin tüm haklarını başkasına devretmek ister miydiniz?

► Hepinize Merhaba

Diyerek sözlerime başlamak istiyorum (Ve bundan nefret ediyorum). Yazdığım ikinci mektubum birincisine göre çok daha farklı şeyler içeriyor. Öncelikle belirtmeliyim ki edebiyatım çok zayıf olduğundan birçok hatalarım olacaktır.

Sinan Abi benim adım Zeki Tünel, 17 yaşındayım ve seneye üniversite sınavlarına hazırlanacağım (bunu niye söyledim acaba). İlk mektubum umarım elinize geçmemiştir, çünkü onu hatırladıkça uykularım kaçıyor. Nisan '99'da, belirttiğin üzere o mektubumu gerçekten kendimi zorlayarak sanki öyle yazmam gerekiyormuş gibi yazmıştım.
Bu sefer dergi hakkında birkaç yapıcı fikrim olacak; inşallah birazdan söyleyeceklerim yüzünden fazla düşman kazanmam, ama Cheat sayfalarını kaldırın (En azından PC kısmını). Ya bi dakka arkadaşlar hemen küfür etmeyin de yazının devamını okuyun? 2 ayda bir verdiğiniz DLH, PC kullanıcılarının hile ihtiyacını yeteri derecede görmekte. Dergide kendinizi tanıtan yeni bölümler yapsanız. Mesela doğum günleriniz (belki hediye yollarız) adlarınız vs. vb.....
Eh artık ayıp olmasın da bir iki soru soralım:
1) Diablo 2 (Box) kaç TL, $, DM ya da dinar olabilir?
2) Bir önceki sorudan da anlaşıldığı üzere artık Box oyun almaya başlayacağım ve ilki Diablo 2 olacak. Buradan tüm oyun oynayıcılara (AOI adayı) sesleniyorum, siz de benim gibi yapın ki Türkiye'nin oyun dünyasında bir yeri olsun.
Herkese iyi günler ya da iyi akşamlar ya da hangi zaman dilimindeyseniz ondan işte.

Bence de no Cheat, no Pain
Cimbom'lu Zeki (İzmir)

LEVEL

Şimdi, özellikle kendine 19999 (yaklaşık) düşman edindiğini söylemeliyim. Hile sayfalarımızı artırmamız için deli gibi istek gelirken, sen kaldırmamızı istiyorsun. Aslında haklısın, ama olayı başka yönden düşün. DLH 99, yabancı dil bilmeyenlerin pek fazla işine yaramayacaktır (Trainer bölümü hariç). Yani Hilekar bölümünü kaldırmamız mümkün değil.
1) Diablo 2'nin Türkiye'ye orijinal olarak gelmeyeceği kesin (bir mucize olup birileri Blizzard'ın distribütörlüğünü almazsa tabii). Yabancı diyarlardaki fiyatının ne olacağını şimdiden söyleyemem, ama standart oyun fiyatları göz önüne alınırsa 50-60 arasında değişecektir. Buna minimum 10$ kargo ücreti de eklersen, bayağı tuzlu bir faturayla karşılaşırsın. Tabii buradan çıkartılacak başka bir sonuç daha var. "Türkiye'deki orijinal oyunların, dışarıdakine nazaran yarı yarıya daha ucuz olduğu".
2) Duydunuz mu kalan 19999 okuyucumuz?

▶ Sevgili Level,

Öncelikle tebrikler. 100 sayfa olmuşsunuz, Online müthiş. Nisan'da 26 inceleme bu dergi mükemmel ya! Nisan'da ve öncesindeki birkaç yanlışı söyleyebilirim isterseniz. Mesela HOMM3 ve Sim City 3000 16 MB RAM'de çalışabiliyor. Bir de Half-Life'ın demosunda 16 MB RAM'de çalışıyor, ama CD'de 16, dergide 24 RAM yazıyor. Acaba orijinali ile demosu arasında bir fark mı? Bir de Nisan ayındaki çok doğru kelime için tebrikler, hani şu ayın mektubundaki "Türkiye'den bir SID MEIER çıkmaz". Evet kesinlikle, evde 6 tane orijinal oyun var ve hepsi tek yetkili bayi Aral İthalat'ın, böyle giderse Aral İthalat'tan da bir EA çıkmaz, doğru mu?
Ve birkaç soru:
1) Acaba Level Avrupa'da Türkçe mi çıkıyor, o ülkenin dilinde mi?
2) Televizyonlarda tavsiye edebileceğiniz bilgisayar programları var mı?
3) Bazı PC dergileriyle çok uğraşmayın, onların seviyesine inip karizmayı dağıtmayın, değmez.
Şimdiden teşekkürler.

Alper İlhan

LEVEL

Oyunların minimum gereksinimlerini vermeye çalışıyoruz, ama eğer şirketlerin verdiği minimum "sistem"e güvenecek olursak, bütün oyunlar 16 MB'da, Pentium 133'de çalışır. Ama bu şekilde oynayacağınız oyundan ne kadar zevk alacağınız, sabır taşıyla olan akrabalığınızın yakınlığına göre değişir. Biz Min. Sistem ihtiyaçlarını oynanabilir seviyede tutmayı tercih ediyoruz ki, oyunu alan okuyucularımız arkamızdan nimet okumasın.
Aral İthalat'a neden kızdığını anlamadım. Onlar oyun geliştiricisi değil, Electronic Arts'ın Türkiye temsilcisi. Umarım yakın zamanda Türkiye'de sağlam oyunlar üretilmeye başlanır.
1) Level'ın Avrupa'da Türkçe çıkması biraz komik olmaz mıydı sence? Level tabii ki diğer ülkelerde, o ülkenin yerel dilinde çıkıyor. Ama her ülkede çıkan Level dergisi içerik, görünüş ve yazı stili olarak tamamen farklı.
2) Açıkçası ben pek fazla televizyon seyreden bir şahıs değilim. Ama TRT 2'de hafta sonu yayınlanan bilgisayar programını (adını bilmiyorum) oldukça övüyorlar (ben bilmiyom, yanımdaki Mahmut arkadaşıma sordum o söledi).
3) Tamam, bundan sonra inmeyiz. Zaten bundan sonra inmek için bayağı bir çaba sarfetmemiz gerekecek. Ahahaaaaaa.

▶ Sevgili Level

Derginizi Temmuz 1998'den beri takip ediyorum. derginiz çok güzel. Daha önce Compex Bilgisayar Fuarı'nda karşılaşmıştık. Hani utangaç, hep annesi konuşan çocuk vardı ya, işte o benim. Sorularıma geçiyorum.
1) Thief ve Die by the Sword oynadın mı? Ne oyun onlar be?
2) Benim CD-ROM en ufak darbede kırılıyor. Benim CD-ROM mu dandik yoksa ben mi güçlüyüm?
3) Bilgisayarım 166 MHZ işlemci, 32 MB RAM, 1.3 GB HDD, 3Dfx ekran kartı falan filan. Upgrade için önerileriniz...
4) Diablo 2 gelecek, ben hâlâ Diablo 1'i bulamadım. Nerede bulabilirim?
5) Size yeni bir sayfa teklif ediyorum; "Almayın". Bu bölümde kötü oyunları yazarsanız biz de almayız. Nasıl (Kısa Kısa misali)?
6) Diablo 2 gelene kadar beni oyalayabilecek bir RPG istiyorum. Tavsiyeleriniz.
Başarılarınızın devamını dilerim.

Doğuş Aktan

LEVEL

Aaa, evet hatırladım. Hatta o zaman seni annenin seslendirdiğini düşünmüştüm. Niçin utandığını anlamadım, bak ne güzel mektup yazabiliyorsun. Utangaçlıktan kimseye fayda gelmez, biraz daha girişken ol evladım. Bak bir sonraki fuarda da annen konuşur sen susarsan külahları değişiriz ona göre.
1) Güzel oyunlar onlar bee. Özellikle de Thief, tam anlamıyla bir klasik sayılabilir. Bu arada, henüz Die by the Sword'ü almadıysanız, bundan sonra da almayın (burada da bir tüyo saklı, bilin bakalım ne?).
2) Seni en son gördüğümden beri vücut geliştirmeye gitmediysen, oyumu CD-ROM'dan yana kullanıcam. Ama bir CD-ROM'un kırıldığını da ilk defa senden duyuyorum. Benim bir Sony'm 4 hızlım vardı, 2 metreden yere düşmüştü, yine de çalışmıştı. O zamanlar 486'ım vardı, Myst oynamak için debelenir dururdum, ah gençlik aaaaaah.
3) Öncelikle sabitdiskini hemen değiştir. 6.4 GB Quantum Fireball EL al. Sonra, işlemcini ve haliyle anakartını ve kasanı da değiştirmen gerekecek. Celeron 350 (300A bulunmuyor), Abit'in yeni anakartlarından biri ve ATX kasa al (zaten pek fazla şansın da yok).
4) İstanbul Yazıcıoğlu'nda kullanılmış oyun satan dükkanları talan edersen mutlaka bulursun.
5) Pek mantıksız olur. Her ay gelen en iyi oyunları incelediğimize göre, geri kalan oyunlar zaten yaramaz demektir.
6) Baldur's Gate, Baldur's Gate, Baldur's Gate. Üstüne oyun tanımam, tanıyana da karışmam. Kesinlikle son yılların en iyi FRP'si, ama Diablo kadar "sulandırılmış" bir FRP değil. Eğer AD&D sistemine yabancıysan, başlarda zorlanırsın, ama bir alıştın mı başından kalkman imkânsız olacaktır.

▶ Selamlar Level,

Ben 16 yaşında gayet yakışıklı, çok zeki ve Level dergisini çok seven bir gencim. Level'ı alır almaz ilk önce Posta Kutusu'nu okuyorum. Okumadığım tek yer

filmler ve Albümler kısmı. Ama yine de güzel bir bölüme benziyor. Ne de olsa siz yapıyorsunuz.
1) Pentium II 400 bir bilgisayar alacağım. Ekran kartı 16 MB AGP mi olsun? Yoksa 8 MB AGP yeterli olur mu?
2) Mayıs sayısını okudum, ama yine de bir fikir sahibi olamadım. Riva TNT2 gerçekten de iyi mi ve uzun süre onunla idare edebilir miyim?
3) Level'ın Şubat '99 sayısında "Gerçeğin Ötesinde" diye Türkçe bir oyun verdiniz. Ben bunu gidip birçok arkadaşımda denedim ama yükleyemedim. Dergide ne yazıyorsa denedim olmadı. Sonra Level'ın Mart '99 sayısında bir kitapçık vardı. Bu kitapçıkta dediğine göre bir disket lazımmış. "Setup.exe" dosyasını çalıştırırken bu disket A sürücüsünde olmalıymış. Bu disketi nereden bulabilirim?
4) Benim İlyas diye çok samimi bir arkadaşım var. Ara sıra gider, onda gece yatısına kalırım. Biz ıkındık, sıkındık, yırtındık, dövündük, yamulduk, eziştik, büzüştük, cortladık (ne demekse!?), kafalarımızı duvardan duvara vurduk, birbirimizi dövdük, başkalarını dövdük, çukurlardan çıktık, fakat bir türlü Quake II'yi Internet üzerinde oynayamadık. (Aklıma gelmişken, Level'ın Mayıs sayısı olağanüstü. Helal size) Bu son sayınızda Online Gaming diye bir bölüm vardı. Bunu iyice okuduk, ezberledik, dediklerini aynen yaptık, ama orada yazan "Connect 194.54.48.150" gibi birtakım şeyleri nereye yazacağımızı bulamadık. Başarılarınızın devamını dilerim. Bye Bye.

Oytun Ahmet "Predator" Şahan

LEVEL

Ama ben bütün işlerim bittikten sonra, en son yazıyorum Posta Kutusu'na (ne alaka?!). Netekim bu ay da öyle oldu, son anda yetiştireyim diye kasılmaktan yapısal değişimlere maruz kaldım.
1) Ben tam 32 MB AGP2X olsun diyordum ki, sen 8 MB demişsin. Aman haa, sakın. Bu zamandan sonra 8 MB ekran kartı alınmaz, paranı boşa harcamış olursun.
2) Bu ayki Donanım bölümü cevabını vermiştir sanırım. TNT 2, Ultra TNT2 çıkana kadar ekran kartları arasında bir numara olarak kalacaktır. Başkalarının reklam kaybetme korkusuyla ne dediği önemli değil. Chip Test Merkezi ile yaptığımız ortak inceleme ve Benchmark testlerimizin birçoğundan TNT2 birinci olarak çıktı.
3) O diskete ihtiyacın yok. Cartoon dizininin altındaki Onarma ve Onarma2.bat dosyalarını çalıştırırsan sorun kalmayacaktır.
4) O komutu, Tilde (TAB'ın üzerindeki tuş) tuşuna basınca açılan Console ekranına yazman lazım. Tabii hızlı bir Internet bağlantısı da şart.



Ayın okuyucu İncisi

Evet, artık AOİ olmayacak demiştik, biliyorum. Ama elimde değil, dayanamıyorum. Bakın bakalım, siz dayanabilecek misiniz?

..... Yani şunu söylemek istiyorum. Lütfen bana bir bilgisayar alabilir misiniz? Parasını büyüdüğüm zaman size öderim...

Yeni bir şey almaya karar verdim. Sizce bilgisayar mı alsam, yoksa masaüstü kutu mu?

Posta Kutusuna ulaşmak için

Level Dergisi • Okur Mektupları • Piyalepaşa Bulvarı • Zincirlikuyu Cad. • Ün İş merkezi • No:231/3•80380 • Kasımpaşa-İstanbul •
e-mail : sakkol@level.com.tr

LEVEL yazarlarına ulaşmak için

Berker Güngör : gberker@level.com.tr
Kadir Tuztaş : ktuztas@hotmail.com
Ozan Ali Dönmez : mailme.ozi@mailexcite.com
Cem Şancı : uglycem@hotmail.com
Burak Hun : wanted4@hotmail.com
Ekim Erkurt : ekimerkurt@superonline.com
Ozan Simitçiler: osimitciler@hotmail.com
Emin Barış: megaemin@hotmail.com

Okuyucu Forumu

"Bilgisayar oyunları insanın vahşet duygusunu ateşliyor mu?"diye saçma bir anket yapıyorsunuz, ama bu saçma soruya kesinlikle katılıyorum. Artık vahşet hayatımızın bir parçası olduğundan biz bilgisayar oyunlarının bizi etkilemediğini sanıyoruz. Her gün televizyonda gördüklerimiz bize bu duyguları aşıladıktan sonra, bilgisayar oyunlarında bunları deneme fırsatı buluyoruz (fazla felsefi oldu yav, şimdi bu yazıyı Türkçeci okusa gözleri sulanırdı). Doğrusu ben de birçok kişi gibi bir Hyperblaster'la birilerini delik deşik etmeyi veya Alien olup kurbanların kellerini sıyırmaktan hoşlanıyorum ve çekinmiyorum..... (millet bizi sadist sanacak!!!).
Bilgehan İleri, e-mail

Bence PC insanların içindeki vahşet duygusunu ateşlemez. Her insanın içinde bir ayı yatar :) insanlarda bilgisayar da bu ayılıklarını bastırırlar. Zaten bu saplantılarını gideremeyenler ruh hastası, cinsel sapık, psikopat olurlar. Evet, bilgisayarda şiddet var. Ama bu vahşeti dışarıya aktarmaması için insanların da bir iradesi var. N'olur üç beş manyağın yüzünden Doom'u, Postal'ı, Carmageddon'u, Blood'ı suçlamayalım. Önce silahlanmayı, uyuşturucuyu önleyin ya da üstünüzdeki b.ku temizleyin. Eywallah.
Crash Override, e-mail

Şimdi o kanlı oyunların bizi etkilemediğini söylemeyin.O kadar çok etkiliyorki artık onlardan biri olmaya çalışıyoruz (Örneğin artık insanlara kombine hareketler yapmaya başladım,aparkat+dabılkik gibi).Hatta öyleki artık heryerde bunu ıspatlamaya çalışıyoruz. Bkz. Icq.Atıyorum ;bir blood god ve ya başka bir kanlı isim yazdığınızda liste höydölee şeklinde uzuyorsa bu işte bir gariplik var demektir.Yani kötülüğe bu derece eğilimliyiz. Ama elbette bu sadece oyunların suçu değil.Tv de adım başı rambo, j.c. Vandamme filmi olursa aslında bu az bile...Oyunlara laf edenler:SANAL İŞLERİ BIRAKINDA ÖNCE GERŞEKLERİ İLE UĞRAŞIN. AMA NERDE SİZDE O CESARET!...
Yetkin Arslan

Son Sayfa

Eveet, Son Sayfa döndü dolaştı yine abisi Baxis'e geldi. Ama majestlri bu ay biraz dertli, o yüzden szlere komik dğil ama hayatın acı gerçekleri üzerine bir söylev çekecek. Kaçıııın.

Sizin Son Sayfa'yı dergiyi bitirdikten sonra, en son okuduğunuzu biliyorum, ama ben bütün diğer yazılarımdan önce yazıyorum bu ay son sayfayı. Neden? Çünkü bugün 6 Haziran 1999, saat 11:30. Yani şu an aranızdan binlercesi, hayatınızın akışını belirleyecek en büyük sınavda ter döküyorsunuz. Bu satırları okuduğunuz sırada sınav çoktan bitmiş, heyecan içinde sonuçları bekliyor olacaksınız belki, ama ben şu an hemen şimdi hepinize başarılar diliyorum, umarım bir etkisi olmuştur.

Üç dört yıldan beri beyninizi kemiren, gözünüzde ölüm kadar büyüttüğünüz ama üç buçuk saatte tükettiğiniz o sınav geçti gitti. Eee, şimdi ne olacak? Yıllardır size gösterilen tek hedef olan "Üniversite" kapısı aralandı. Herşey burada bitiyor mu peki? Hayır arkadaşlar, aksine yeni başlıyor. Birçoğunuz birazdan yazacaklarıma "ukalalık" diyebilir, ama bunlar bizim gerçeklerimiz olduğundan ve birçoğumuzun hâlâ bu gerçeklere uyanmamış veya "uyandırılmamış" olduğundan, henüz üniversiteye adım atacak olan sizlerle naçizane hayat ve eğitim tecrübelerimi paylaşmak zorunda hissettim kendimi. Umarım beni "ukalalık taslayan bir züppe" olarak değil, 4 yıllık üniversite hayatında bir ömre sığmayacak kadar yanlış görmüş sizden birisi olarak dinlersiniz.

Yıllar yılı eğitim sistemimizdeki eksiklikler üzerine çok şey yazıldı, tartışıldı. Bu konuları tekrar açıp da başınızı ağrıtacak değilim. Benim söylemek istediğim tek şey var ki belki de birçoğunuzun hayatını değiştirecek bir konu bu. Eğitim sistemimizdeki bence en büyük eksiklik olan "benlik ve özgüven" eğitimi. Evet, her yıl yüz binlerce genç üniversiteye giriyor, bir o kadarı mezun oluyor belki. Ama "okul" denilen o yumurta kabuğunun dışına çıkıldığında birçoğu nereye gideceğini, ne yapması gerektiğini şaşırıyor. O karmaşıklık içinde kendini karşısına ilk çıkan (ve büyük ihtimalle iki ay sonra nefret edeceği) işte buluveriyor. Çünkü o zamana kadar gözleri ufuktaki "mezuniyet" ütopyasında, düz bir çizgi üzerinde ilerlemiş. Sonsuz çizginin kesiştiği , sınırsız fırsat ve ihtimaller yumağı olan hayata hazır değil. İnsan ilişkilerinde zayıf, kendine güveni zayıf, hatta henüz kendisini bile tanıyamamış birçok genç insan, potansiyellerinin yarısını bile kullanmaktan aciz bir şekilde hayatın acımasız çarklarının arasına düşüveriyor.

Peki bu sondan kurtulmak için ne yapabilirsiniz? Valla her zamanki gibi Türk zihniyetine uyacaksanız siz bilirsiniz, sihirli değneği olan birisinin gelip herşeyi sizin için yoluna koymasını beklemek zorundasınız. Ve de çok beklersiniz. Ak sakallı, bilge dedeler artık rüyalarda bile görülmüyor. Benim bildiğim, kendime prensip edindiğim yegane görüş şu: Şu dünyada size yardım edebilecek tek bir kişi var: Kendiniz. Size verilenle hiçbir zaman yetinmeyin, kendinizi sürekli olarak her konuda geliştirin. Uykunuzun kaçtığı bir gece, hatta birçok gece oturup bu hayatınızda ulaşmak istediğiniz "BÜYÜK AMACI" ve oraya ulaşmak için basamak olarak kullanacağınız mini-quest'lerinizi belirleyin (çok fazla Baldur's Gate oynuyorum diyorum, inanmıyorsunuz). Belirlediğiniz hedefleri ve onlara ulaşmak için hangi yolu izleyeceğinize karar verip bir kâğıda yazın ve her zaman görebileceğiniz bir yere asın.

"Peki ukala herif, bize bunları anlatmaktan senin çıkarın ne?" diyorsunuz dimi? Şimdi size saçma veya boş bir aktivite gibi gelen bu yaptıklarınız üç-dört yıl sonra sonuçlara ulaşmaya başladığınızda, geriye dönüp "Way be, ukala falandı ama herif doğru söylemiş, Allah Blaxis denilen ukala mahlukattan razı olsun" derseniz, ne mutlu bana. Şimdi bana soracaksınız "Peki sen kendi "hayat diyetine" uyuyor musun?". Valla şöyle söyliim, inşallah Pazartesi uymaya başlıyacam da, bu hangi Pazartesi olur, bilemem :))

Hadin, kalın sağlıcakla.
Blaxis "intihara gittim, dönmicem"
The MegaloMan

PS: Bu ayki yazımın hayat bilgisi şeklinde olmasına sebep olan kişi ve kuruluşlara ve de özellikle "Sana" sevgilerimi yolluyorum. Umarım, her neredeysen, sen de mutlusundur.

HAYATTA MUTLU OLMAK İSTİYORSANIZ...

BUNLARI YAPMAYIN

- İnsanlara sevimli görünmek için kendinizden ödün vermeyin.
- Öperken gözlerini kapatmayan sevgiliye güvenmeyin (Alaka kuramayanlar, başınız çok yanar sonra, aman diyim).
- Matrix ve Episode 1'i sakın ola ki Video CD'de alıp da seyretmeyin (Bu da alakasız ama böyle filmler milenyumda bir gelir, unutmayın).
- İnsanlarla konuşurken gözlerinizi kaçırmayın.

BUNLARI YAPIN

- Hemen, şimdi gidip ona sevdiğinizi söyleyin (beklemekten kimseye fayda gelmez).
- İnsanlara öğretmen, patron, zengin oldukları için değil, insan oldukları için değer verin.
- Söz ve hareketlerinizde samimi olun. Kendinizle çelişkiye düşmeyin.
- Neden yapamadığınıza değil, nasıl yapacağınıza yoğunlaşın.
- Her zaman için ulaşabileceğinizden bir adım ötesini hedefleyin.